AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • SPECTRUM • ATARI

SECRET SERVICE

INDEX 321052
CENA 14500
MAJ (2/93)



02

4D SPORTS
ALONE IN THE DARK
ECO QUEST
HOME ALONE 2
PREDATOR 2
WOLFENSTEIN
STRATEGIE i
NOWOŚCI

SUPERY



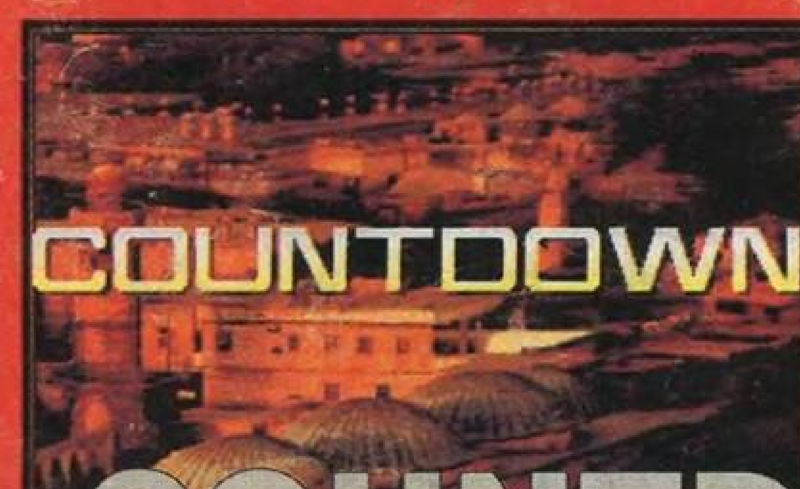
DR. BRAIN 2



HARRIER
JUMP JET

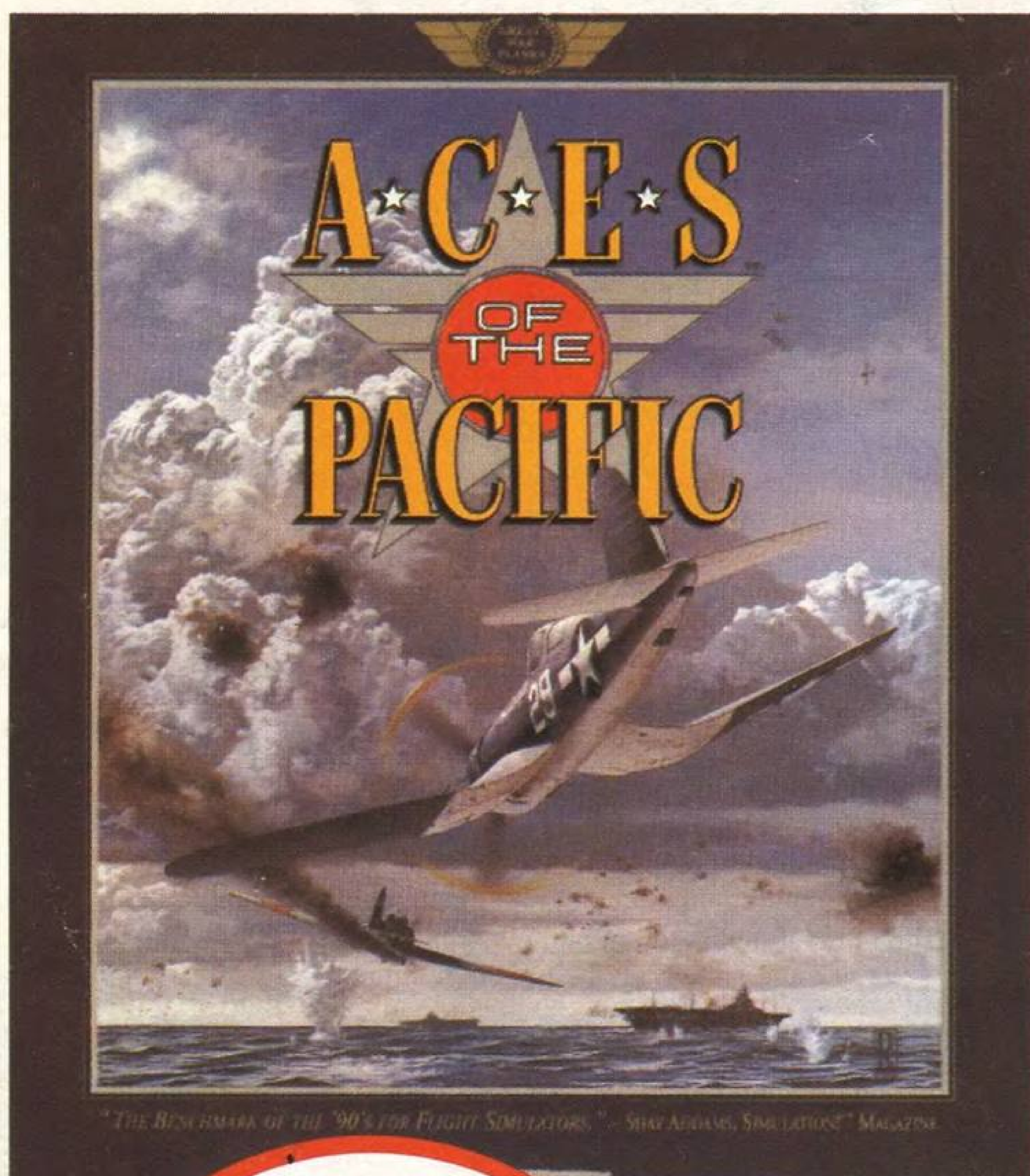


ETERNAM



COUNTDOWN

KONKURS JAKIEGO NIE BYŁO
ROZDAJEMY KOMPUTERY
32 GRY - OPISY



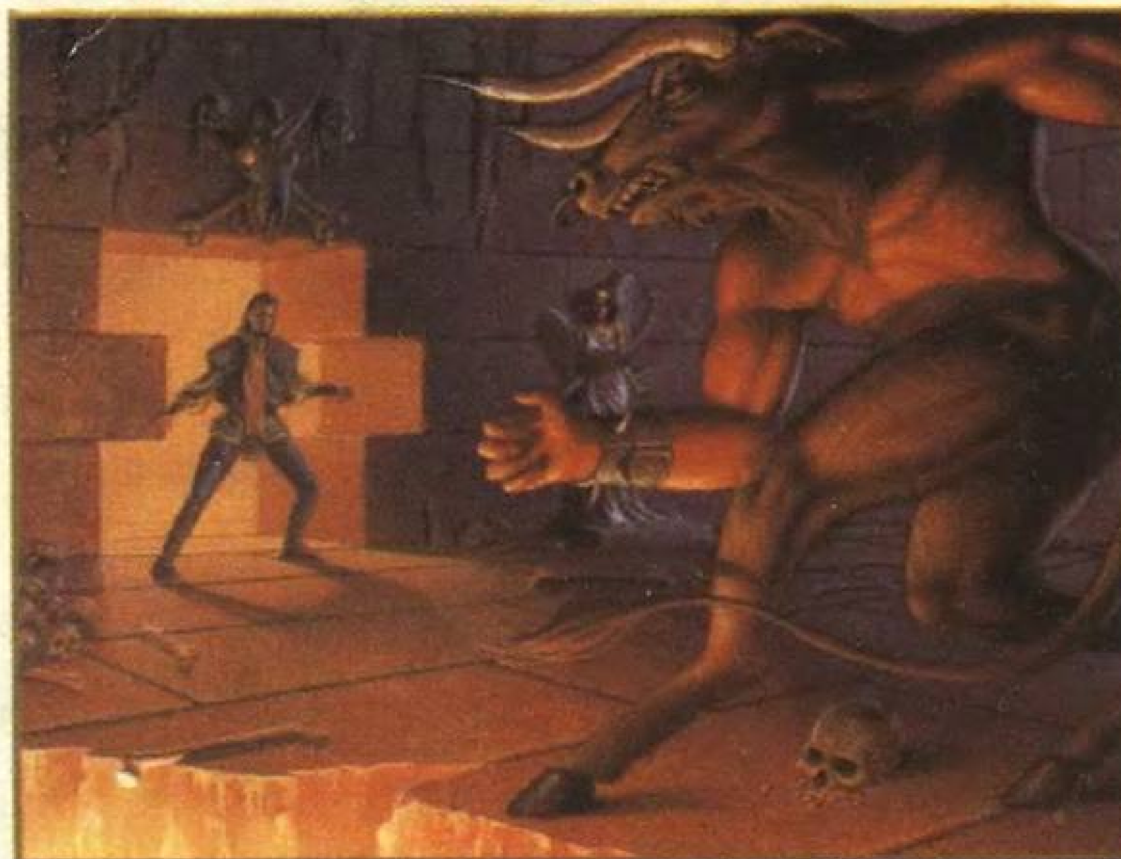
NAJNOWSZE TYTUŁY Z KATALOGÓW FIRM MICROPROSE SIERRA ELECTRONIC ARTS I DOMARK

Nasze nowe propozycje na kwiecień-maj 1993 to między innymi:

KAŻDA GRA Z POLSKĄ INSTRUKCJĄ

King's Quest VI

HEIR TODAY, GONE TOMORROW



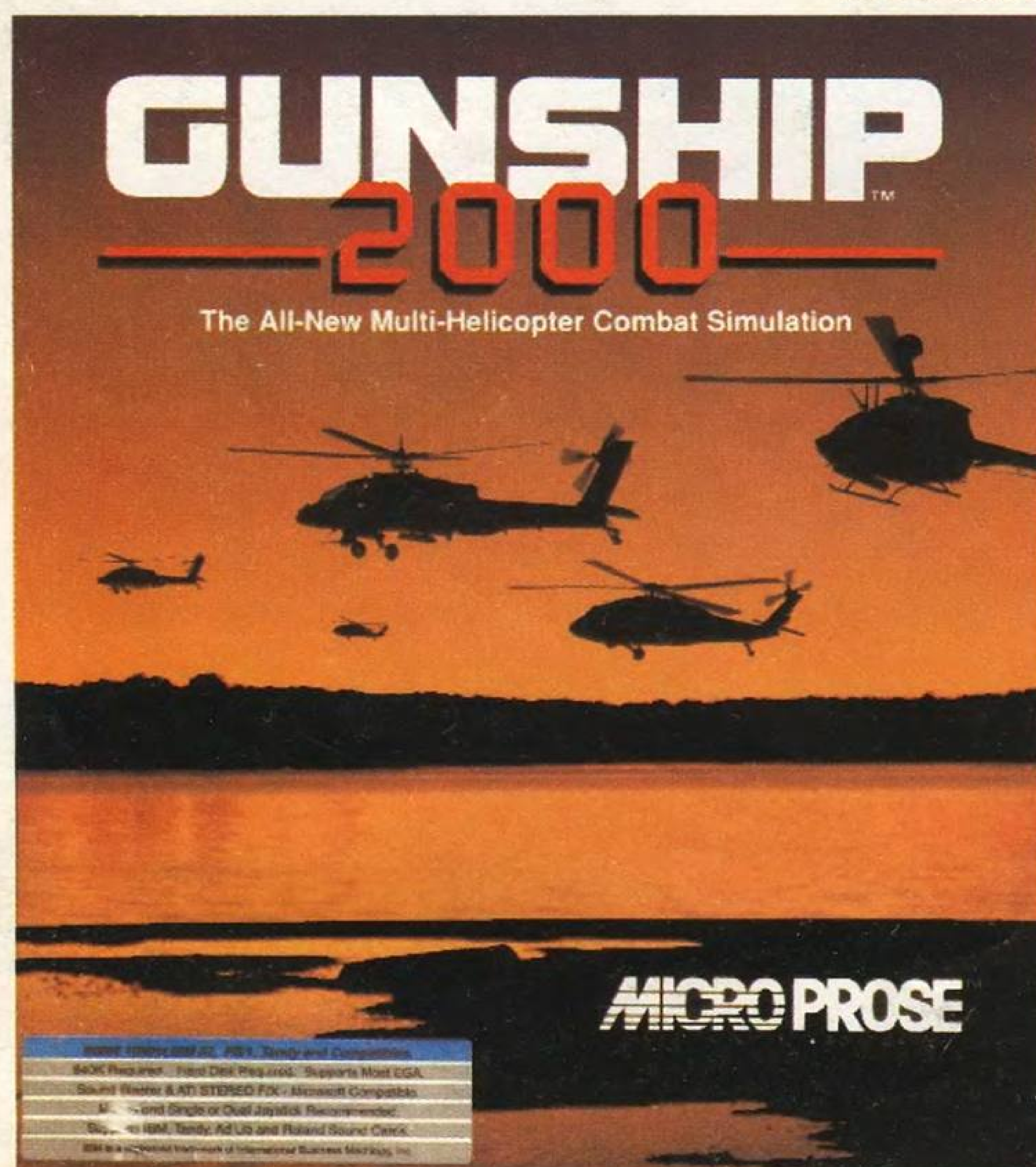
ROBERTA WILLIAMS

SIERRA

ROLE PLAYING
King's Quest VI
Quest for Glory III
Fairy Tales
Larry V
Ultima VII

SYMULATORY
Strike Commander
Wing Commander II
Harrier Assault
ATAC
Gunship 2000

STRATEGICZNE
Patriot
Civilization
Desert Strike
Task Force 1942



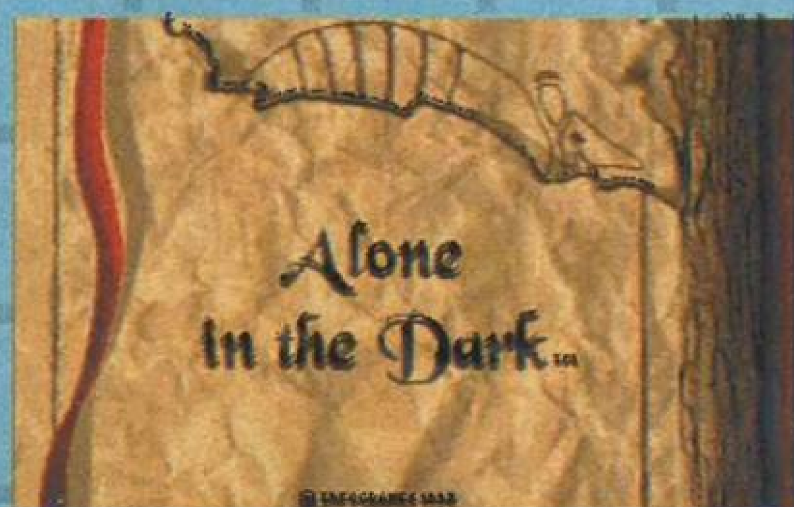


COMPUTER GROUP

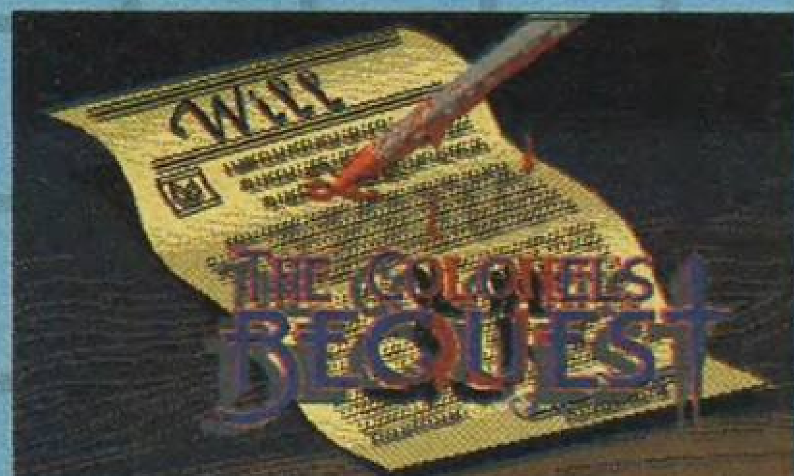
ul. Okrężna 3
Warszawa
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69

MENU

Już w dniu trafienia poprzedniego numeru SECRET SERVICE do kiosków, zaczęli dzwonić pierwsi czytelnicy, a w dwa dni później przyszłedł pierwszy list (od niejakiego Gandalfa).
Jesteście OK! – z tego typu reakcjami spotykaliśmy się najczęściej. Dziękujemy za bardzo silny odzew, za wszystkie tipsy, opisy, mapy, za wszystkie uwagi, pochwały i głosy krytyczne.
Drugi numer jest wydarzeniem nie mniejszym, niż pierwszy. To, z czym wychodzimy do Was, to jeszcze bogatsza zawartość (tym razem 32 gry!), oraz zapowiadany lepszy papier. Jakość druku za chwilę ocenicie sami, natomiast papier jest EKOLOGICZNY, tzn. wyprodukowany najwyższą światową technologią bez użycia chloru (tzn. przyjazny dla środowiska), Jesteśmy chyba pierwszym wydawnictwem w Polsce stosującym ten typ papieru, my po prostu dbamy o nasz kraj!
Nowością jest też MEGA LOTERIA KOMPUTEROWA, o której niżej.
Z pewnością zauważyliście też, że okładka zachowała kolorystykę sprzed miesiąca. Cel jest prosty: szkoda Waszych oczu, by za każdym razem wypatrywać w kiosku nowego numeru. SECRET SERVICE będzie zawsze łatwo znaleźć, ale też nie będzie wątpliwości, że jest to numer świeży.



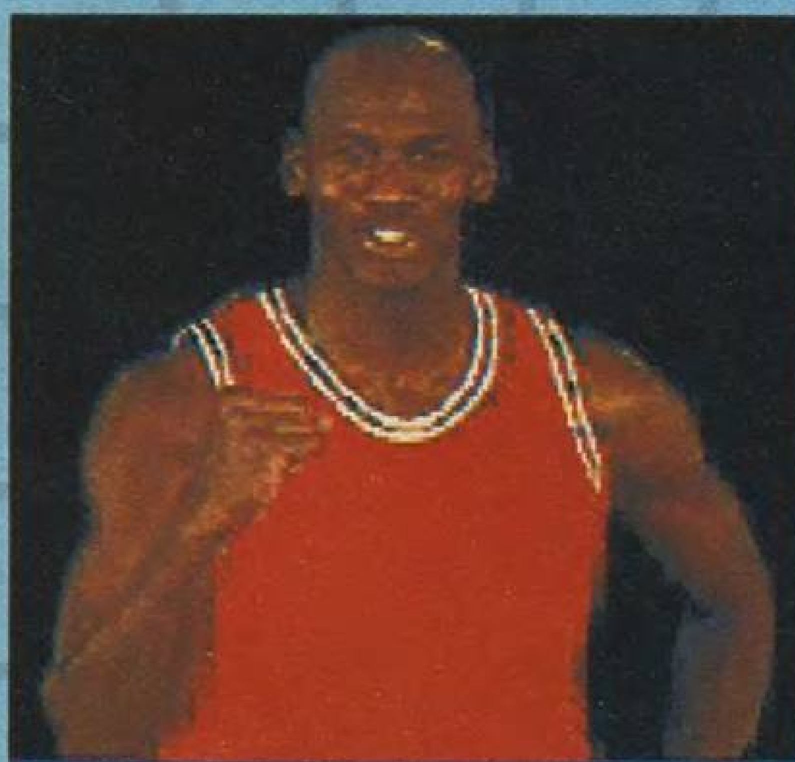












oraz materiały redakcyjne

MEGA LOTERIA KOMPUTEROWA

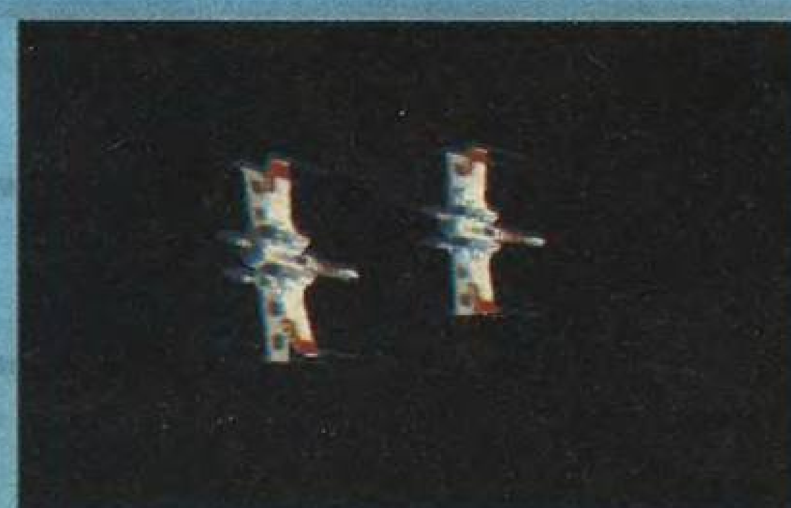
Zasady są proste, a Wielki Joy sprzyja wybranym i pragnącym:

1. Nie wyrzucaj SS po przeczytaniu!
2. Przeczytaj rozwiązanie w następnym numerze.

W trzech egzemplarzach z nakładu zrobimy osobiście Tajne Znaczki. W kolejnym (czerwcowym) numerze podamy, co to za znaczki i gdzie ich szukać! Kto je odnajdzie u siebie, powinien niezwłocznie się z nami skontaktować.
Kto pierwszy, ten lepszy!

1. PC 486/33 MHz, 8 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB, Sound Blaster
2. PC 386/40 MHz, 4 MB RAM, SVGA kolor, HD 120 MB, Sound Blaster
3. Amiga 500, Monitor

POWODZENIA



SECRET SERV!CE MAGAZYN G!ER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak
oraz naprawił
Andrzej G. Baciński, Jr.
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Piotr Kos
Jacek Marczewski
Konrad Olszewski
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Konrad Styrylski

Design & DTP
STUDIO ProScript

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. - Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
fax (0-22) 201-454, 209-309

Special bonus greetings to:

E. Rotoman Guys, Q–natek, Ślązak, Scanerowy Jack, Pani Bieńkowska, Andrzej Miły, Dżacek Astro Pawlak, Brieftreger, Krzysiek Ptysiek, Krzyś Malina, Gruby Maruś, Mamuśki, Readers & Writers i chwała zwycięzonym


Jeden z leszczy na zdjęciu to... Martinez!, PC

— *A skąd wziął się w JOYSTICK-u Kazimierz Kaczor, postać z grami dotąd nie kojarzona?*

— Wpadłam na pomysł, by zaprosić go do studia, gdyż dowiedziałam się, iż kupuje on sporo oryginalnych gier. Były to w większości gry strategiczne, a że dzieci i młodzież nie mają zbyt wiele cierpliwości do tego typu zabawy, temat dotąd nie był zajęty. Kazimierz Kaczor czuje się świetnie jako recenzent kolejnych gier. Jego ulubione tytuły to: CIVILIZATION i HARPOON.

— *Ile osób ogląda JOYSTICK?*

— Z ostatnich sondaży wynika, że nasza widownia liczy ok. 300 tysięcy osób. Otrzymujemy 42% ocen bardzo dobrych! Naszym problemem są godziny emisji, nie dla wszystkich widzów wygodne. Jednak nasi fani potrafią zaplanować sobie czas, by pograć z nami w co drugi wtorek o 15.35.

— *A jak wygląda strona techniczna programu? Ile osób jest zaangażowanych w powstawanie programu i ile czasu to zajmuje?*

— Pracujemy w Studio-3, ze stałą obsadą. Wykorzystujemy cztery kamery, nakręcanie dwóch odcinków trwa 12 godzin. Oprócz tego kręcimy felietony, potem sześć godzin montażu. Bez realizatora – Krzysztofa Jasińskiego i producenta – Zbyszka Adamkiewicza, praca nie szłaby nam tak gładko. Teraz, gdy mamy za sobą już prawie dwadzieścia odcinków, zespół jest zgrany i praca przebiega bez większych zakłóceń. Zaś na początku wszystko było jedną wielką niewiadomą, zarówno dla mnie, jak i dla obsługi technicznej.

Jeśli chodzi o nakłady czasowe, to 25-minutowy program produkujemy w ciągu ok. 26 godzin.

— *Jakie komputery najczęściej wykorzystujecie?*

— Dotąd graliśmy na Amidze, a od niedawna zaczynamy coraz częściej i coraz szerzej wykorzystywać IBM-a. Przestał on być komputerem uważanym za biurowo-naukowy, a do gier jest świetny! Okazuje się, że w tej chwili ponad 60% ukazujących się na rynku tytułów, to właśnie gry na PC. W Polsce ten sprzęt też pomału zaczyna się upowszechniać i przede wszystkim już nie myśli się o graniu jako marnowaniu czasu.

— *Twoje ulubione gry?*

— Skrzywienie zawodowe nie pozwala mi ukochać jednej konkretnej gry, ale najchętniej wracam do HARPOON–a, KGB, DIUNY i MONKEY ISLAND. A moja pięcioletnia córka najczęściej gra w DUCK TALES.

— *Na koniec musimy zapytać Cię, jakie jest Twoje ulubione pismo o grach komputerowych?*

— Regularnie czytam AMIGA ACTION i ZERO, natomiast z coraz większym zaciekawieniem obserwuję SECRET SERVICE.

JOYST!CK W TV

Tym razem nie przy kawie, a przy doskonałej średnio-mocnej herbacie, spotkaliśmy się z Mają Wójcik-Czarkowską – pomysłodawcą, autorem i reżyserem telewizyjnego programu JOYSTICK.

— *Jak to się stało, że program o grach komputerowych tworzy młoda kobieta?*

— Sporo pracowałam w redakcji popularnego programu 5-10-15. Zawsze obserwowałam zainteresowanie grami komputerowymi i uznałam, że warto spróbować zrobić o tym program.

— *Kiedy ukazało się pierwsze wydanie JOYSTICK-a?*

— W wakacje zeszłego roku, a więc przed prawie rokiem. W pierwszym odcinku Wojtek Malajkat opowiadał o początkach gier komputerowych, grał w pierwszą grę – PONG i starał się przybliżyć ten świat osobom, które mogły zetknąć się z nim po raz pierwszy.

— *Do kogo adresowany jest JOYSTICK, czy tylko do początkujących?*

— Oczywiście, że nie. Program jest tak skonstruowany, że mówi osobno do dwóch grup wiekowych: pierwsza – 7-12 lat, druga – 15-18 lat. W każdej z nich jest zarówno pojedynek – gracze przeciwko sobie. Prowadzący nawiązuje do tematu gry, dyskutując z publicznością w studio. Akcję przeplatamy felietonami – są to relacje z wizyt w miejscach, gdzie używane są komputery, rozmowy z graczami oraz ludźmi wykorzystującymi w swej pracy komputery.

JOYSTICK adresowany jest do dzieci i młodzieży. Przez zabawę, która nie ogłupia, chcę przekazać im coś więcej – zaczątek późniejszej wiedzy. Program ma odpowiedzieć na pytanie „co nowego i co ciekawego dzieje się w dziedzinie komputerów i oprogramowania?".

— *W co najczęściej gracie, jakie staczacie pojedynki?*

— Wybieramy bardzo różne gry, nawet takie, w które zwykle gra się samemu. W każdym przypadku są to jednak tytuły znane. Weźmy np. CENTURION–a – postawiłam zadanie zdobycia w określonym czasie jak największej liczby prowincji. W SILENT SERVICE II gracze mieli zatopić jak najwięcej wrogich okrętów. Natomiast w typowych grach zręcznościowych zadanie sprowadza się do zdobycia jak największej liczby punktów lub przebycia jak największej odległości.

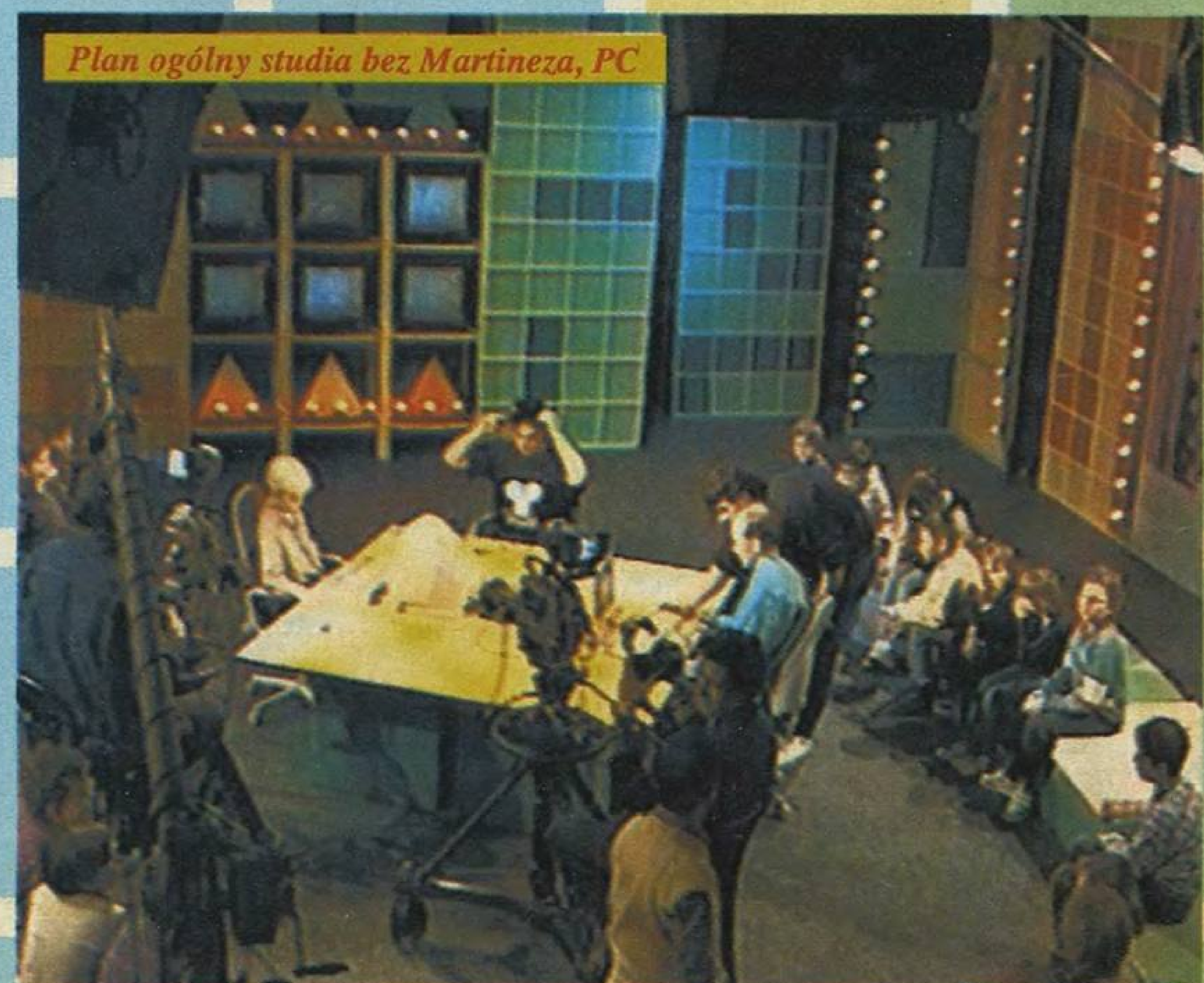
— *A jak dobierasz uczestników pojedynku?*

— Staram się, aby w konkretnej komputerowej dyscyplinie wzięła udział osoba publiczna, najlepiej jeśli jest jakoś związana zawodowo z tematyką gry, i grała przeciwko dziecku. I tak: w JUMPING JACK'SON-a grał Marek Niedźwiedzki, w koszykówkę Przemysław Babiarz (dziennikarz sportowy), w golfa Andrzej Strzelecki (reżyser, aktor). Zwykle wygrywa dziecko, a pamiętam, że mistrz kierownicy Andrzej Koper nie chciał wystąpić w programie, bo nie mógł wyjechać z pit-stopu w INDIANAPOLIS 500.

— *Dlaczego nie pokazujesz się na ekranie sama?*

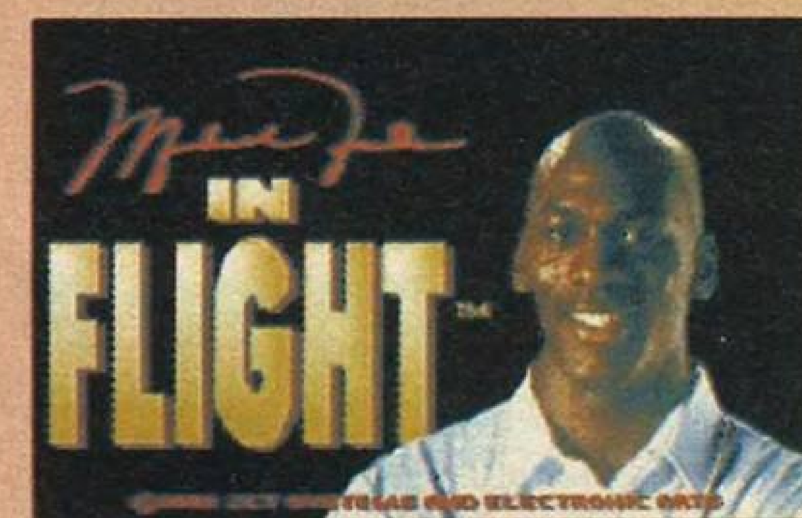
— Jestem słabym graczem, poza tym uważam, że aktorzy umieją się lepiej zachować przed kamerą. Studio nie może być martwe, a aktorzy potrafią doskonale ożywić bezruch skoncentrowanego gracza, który towarzyszy nawet bardzo dynamicznej grze. Stąd też taka dekoracja studia, by pozostawić miejsce do poruszania się osobie prowadzącej. Poza tym wszyscy muszą uczestniczyć w grze – widzowie w studio oraz widzowie w swoich domach. Dlatego wszędzie porozstawiane są monitory, by goście mogli obserwować przebieg gry.

Rozmawiali:
Waldmar Nowak
Marcin Przasnyski


Plan ogólny studia bez Martineza, PC

RZUT OKIEM czyli przegląd nowości

JORDAN IN FLIGHT

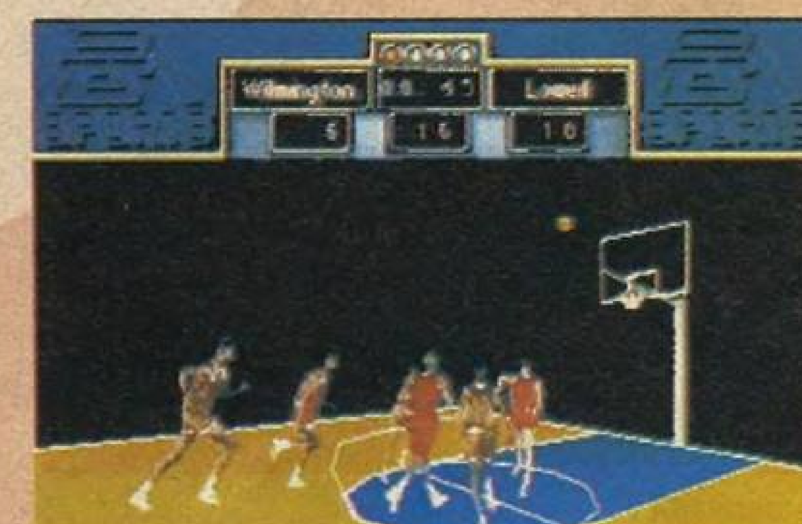


Oprócz nudnych olimpiad i męczących meczów piłki nożnej, w dziedzinie gier sportowych występują też przedstawiciele mniej widowiskowych, ale znacznie przyjemniejszych dyscyplin. Koszykówka na komputerze była zawsze uważana za niebanalną grę dla ambitnych.

Wcześniejsze realizacje koszykówki – np. FAST BREAK, TV SPORTS BASKETBALL dawały duże pole do popisu zarówno programistom, jak i graczom. Wszystkie te programy zakładały jednak nieruchome, a najwyżej przesuwane boisko i biegające figurki graczy.



Firma ELECTRONIC ARTS przełamała wszystkie kanony gier sportowych. Wydana niedawno gra JORDAN IN FLIGHT jest koszykówką, jakiej świat nie widział. Dwa najważniejsze nowe elementy to: skalowane postacie (o wielkości zależnej od odległości od nich) oraz płynnie zmieniający się widok na boisko. W praktyce mamy wrażenie, że oglądamy mecz koszykówki w telewizji, zaś szalony kamerzysta lata śmigłowcem parę metrów za plecami Michaela Jordana.



Nie polecam sterowania z klawiatury – na niesamowicie szybką akcję da się reagować tylko myszą lub joystickiem.



JORDAN rzucił mnie na kolana. Przygotuj się i ty.

Dirk Bravado

INTERNATIONAL ATHLETICS









Firma ZEPPELIN GAMES już w pierwszym tygodniu marca wydała nową grę sportową – INTERNATIONAL ATHLETICS. Mamy do wyboru szereg dyscyplin: bieg na 100 metrów, skok w dal, bieg na 110 metrów przez płotki, rzut oszczepem, skok wzwyż, pchnięcie kulą, trójskok i rzut dyskiem. Gra działa na wszystkich kartach dostępnych na PC, ale najwyżej w 16 kolorach. Obsługuje karty dźwiękowe takie jak AdLib czy Sound Blaster (i kompatybilne). Animacja i opcje gry przypominają znane gry sportowe z 8-bitowców, jednak w stosunku do tamtych została znacznie ulepszona. Możemy definiować stopień trudności, warunki atmosferyczne itp. Przy każdej dyscyplinie ukazują się zdjęcia z olimpiady. Według mnie autorom tego programu zabrakło polotu. Mamy przed sobą okaz typowej gry sportowej. Warto byłoby dołożyć coś nowego, coś ,co przykułoby gracza. Nadal musimy jednak czekać na przebój w kategorii gier sportowych. INTERNATIONAL ATHLETICS jest dobra, ale przebojem nie będzie.

Sir Tenley

RZUT OKIEM (widok z dziurki od nosa)

„Latest warez and hot stuff" na ten miesiąc prezentuje się nie mniej ciekawie, niż poprzednio. Mimo, iż dziś w kolejce czekają następne cieplutkie nowości, to bez przesady!, zestaw gier do tego wydania RZUTU OKIEM i tak zmienialiśmy ze cztery razy.

MICROPROSE zadziwiła nas przede wszystkim REX NEBULAR-em oraz CHALLENGE OF FIVE REALMS. SIERRA zachwyciła nas PEPPER-em i zaciekawiła FREDDY-m. LUCASFILM zabłysnął X-WING-iem. Z nowości nie przedstawionych w tym wydaniu RzO, należy wspomnieć o DOGFIGHT – nowym symulatorze MICROPROSE oraz INCA – przygodówce SIERRY.

Inne firmy też oczywiście nie próżnują. DYNAMIX przygotowuje ACES OVER EUROPE (z milion razy lepszą grafiką, jak zapewnił mnie osobiście jej autor) i podwodny symulator SEA WOLF. Na rynku ma się też lada dzień pojawić trzecia wersja słynnego symulatora F-15 STRIKE EAGLE.

Mimo naszego, wręcz błyskawicznego, cyklu wydawniczego, nie możemy nadążyć z przedstawianiem nowości. Gdy zwiększymy objętość, jest pewne, że RZUT OKIEM spuchnie do co najmniej pięciu stron, a tym razem zdobył nawet tył okładki!

Naczelny

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS



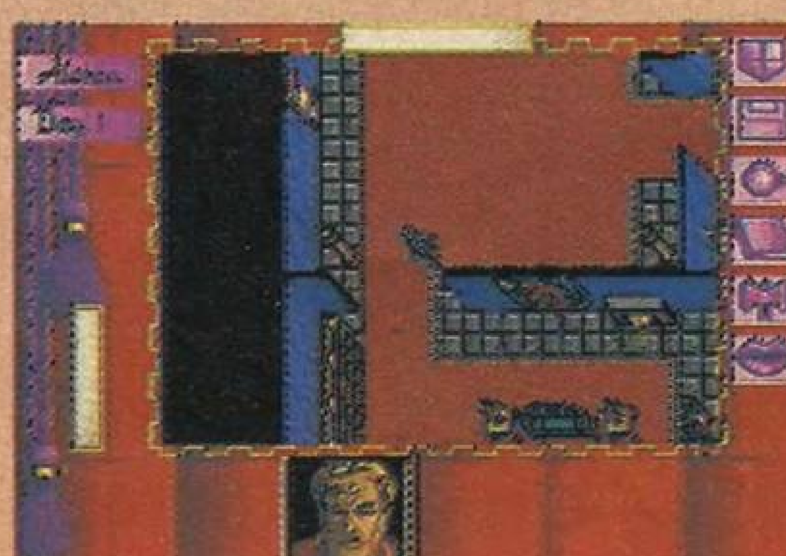
Oprócz opisywanego w tym numerze REX NEBULAR-a, firma MICROPROSE wydała niedawno również grę CHALLENGE OF THE FIVE REALMS. I też nie jest to symulator.

Wyścig Pięciu Królestw – Oczarowanie Krainą Nhagardia (w wolnym tłumaczeniu) to gra łącząca w sobie elementy Role-Playing oraz przygodówki. Długie i efektowne intro wprowadza nas na zamek Ballytogue, gdzie stary król opowiada synowi o wyścigu pięciu krain, które symbolizuje pięć złotych koron. Opowieść przerywa gość z ciemności, który jednym spojrzeniem unicestwia króla i cały dwór, nie zauważając tylko młodego księcia.





Posługując się kilkoma podstawowymi opcjami czynnościowymi sterujemy naszym bohaterem, rozpoczynając od komnat zamkowych. Dość powiedzieć, że od strony prezentacji producent zbytnio się nie wysilił, dając jako widok prostokątny rzut z góry na toczącą się akcję. Grafika ani dźwięk nie rzucają na kolana, mam też zastrzeżenia do niezbyt wyraźnej wymowy postaci zabierających głos w intro.



Gra mnie nie zachęciła, ale też nie odrzuciła. Wam radzę się szybko decydować, bo ponad 20 MB twardego dysku nie może długo leżeć odłogiem.

Dirk Bravado

RZUT OKIEM czyli przegląd nowości

LEMM!NGS 2

Trzy poprzednie wydania Przygód Bandy Bezmyślnych Lemmingów były wielkim sukcesem. W nasze ręce wpadło właśnie demo nowej gry (jest już cała gra), zapowiadające rewolucję w krainach lemingów. Napisałem „krainy" w liczbie mnogiej, gdyż LEMMINGS 2 – THE TRIBES to nowe przygody dwunastu plemion zielonowłosych żyjątek.

W demie są tylko cztery plansze z dwóch krain: lemingów-cyrkowców, i lemingów średniowiecznych. Mapka pokazuje jeszcze krainy lemingów klasycznych, ogrodowych, polarnych, górskich, plażowych, jaskiniowych, sportowców, kosmonautów i lemingów-wyznawców ciemności (uuu...). Słowem – rewia mody. Cel gry jest zawsze ten sam – doprowadzić jak największą kupę młotków do wyjścia.

Rzeczą, która różni LEMMINGS 2 od poprzednich, jest nowy, bardzo szeroki zestaw czynności, które robale mogą wykonać. I tak: są lemingi mogące biegać dwa razy szybciej, są grające muzykę, przy której reszta w pobliżu zatrzymuje się i tańczy, strzelające z łuku, wystrzeliwujące się z armat i katapult (cóż za odwaga!) i latające z balonikiem.

Nowością są plansze nie tylko poziome lecz o dowolnych proporcjach,





przesuwające się bardzo płynnie po ekranie. Grafika jest jak zwykle wspaniała, z dopracowanymi detalami. Animacje ruchów lemingów zadziwiają swoją precyzją, oczywiście z nieodłącznym falowaniem czuprynek.

Konieczna jest mysz, VGA, przyda się sporo pamięci rozszerzonej na PC. Z treści dołączonego przypadkiem listu od programisty wynika, że oprócz standardowych kart dźwiękowych, do grania bedzie można zaprząc też CD-ROM-a. Prawdopodobnie w komplecie

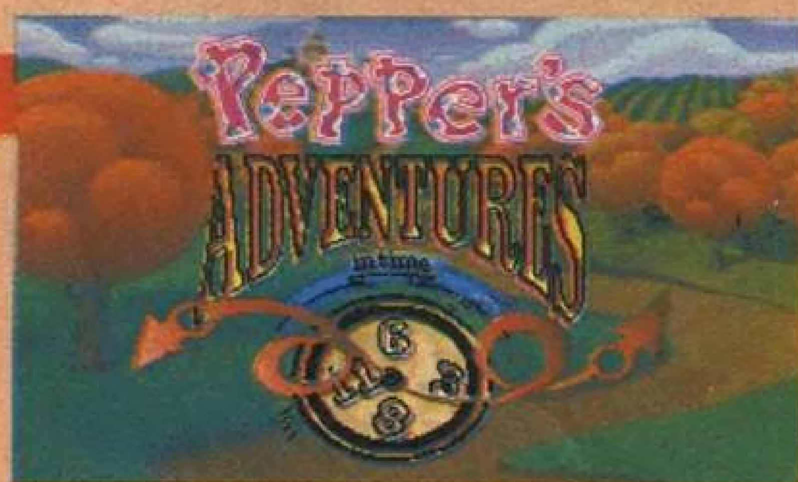


będzie kompakt z fantastycznymi muzyczkami.

Czeka nas odlot w ciapki.

WtP

PEPPER'S ADVENTURES !N T!ME





Ledwie skończyłem zachwycać się SPACE QUEST V (opis w następnym numerze!), a SIERRA już uraczyła nas nową gierką – PEPPER'S ADVENTURES IN TIME z serii SIERRA DISCOVERY SERIES.

Mała dziewczynka z pieskiem stoi przed domem, no i już. Jak to bywa w grach SIERRY, trzeba troszkę pomyśleć. Głównym celem gry jest przegląd różnych postaci i sytuacji z najróżniejszych epok.

W każdym momencie możemy sprawdzić, czy dana osoba mogłaby w rzeczywistości znaleźć się akurat w tym miejscu. Odpowiedzi komputera są wzbogacone o informacje historyczne. Kolejna gra, która do miłej scenerii i opowieści dokłada elementy edukacyjne! Na szczęście, taka nauka wcale nie zniechęca, a co więcej, egzamin przy końcu każdego aktu (a jest ich kilka) to sama rozkosz.

Wracając do standardowych nerwic towarzyszących grom Sierra On-Line, tu został wprowadzony nowy element gry. Każdą nieudaną systuację można powtórzyć bez żadnych problemów. Prócz tego dysponujemy typowym narzędziem SAVE–RESTORE. W trakcie zabawy czasem sterujemy młodą kobietą, a czasem... jej psem, który może wszystko obwąchać, polizać, a także kopać dołki.

Koniec zachwytów, już wkrótce kompletny opis, bo gry bywają bardziej męczące niż życie.

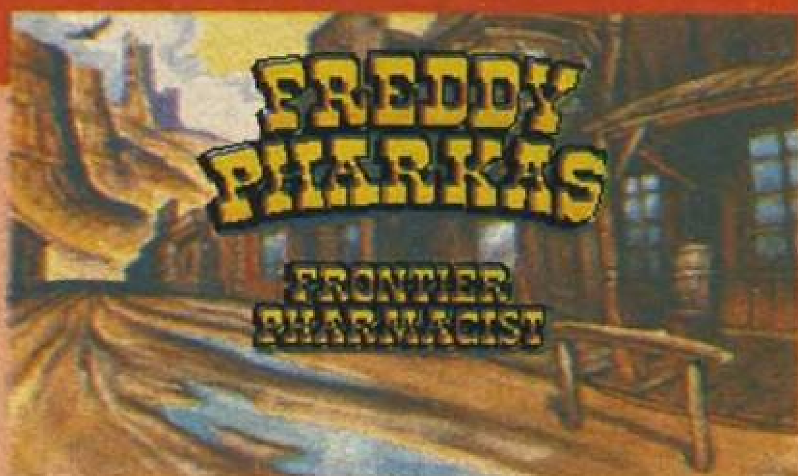
Junior







FREDDY PHARKAS FRONT!ER PHARMAC!ST









Tego jeszcze nie było! Dziki Zachód, rżenie koni, strzały bandytów, skrzypienie kół wozu, a w środku ty, przemierzający przestrzenie dalekiej Ameryki za czasów pierwszych osadników. Dlaczego temat tak silnie eksploatowany w westernach leżał dotąd odłogiem w grach?



FREDDY PHARKAS to atak SIERRY na niezdobyty bastion gier o Dzikim Zachodzie. Westerny na szerokim ekranie wprawdzie wychodzą z mody, ale przecież królowały kilkadziesiąt lat i na monitorze na pewno przeżyją powtórną młodość.

Freddy jest aptekarzem w małym miasteczku Coarsegold, w Kalifornii. Jest tu też bank, saloon, więzienie, parę sklepów i kuźnia. Obok płynie mała, czysta rzeczka. Słowem – sielanka. Ludzie mają swoje problemy, zarówno te rozwiązywane naciśnięciem spustu, jak i poważniejsze, wymagające myślenia. Freddy będzie musiał zmagać się z Indianami, z pożarem, ze złodziejami oraz ze swoimi ciągotami do usług miejscowego saloonu.

Potrzebna jest jeszcze jedna informacja: autorem gry jest Al Lowe, twórca całej serii Larry-ch, a on gwarantuje nietuzinkowy humor i zaskakujące sytuacje.

Dirk Bravado









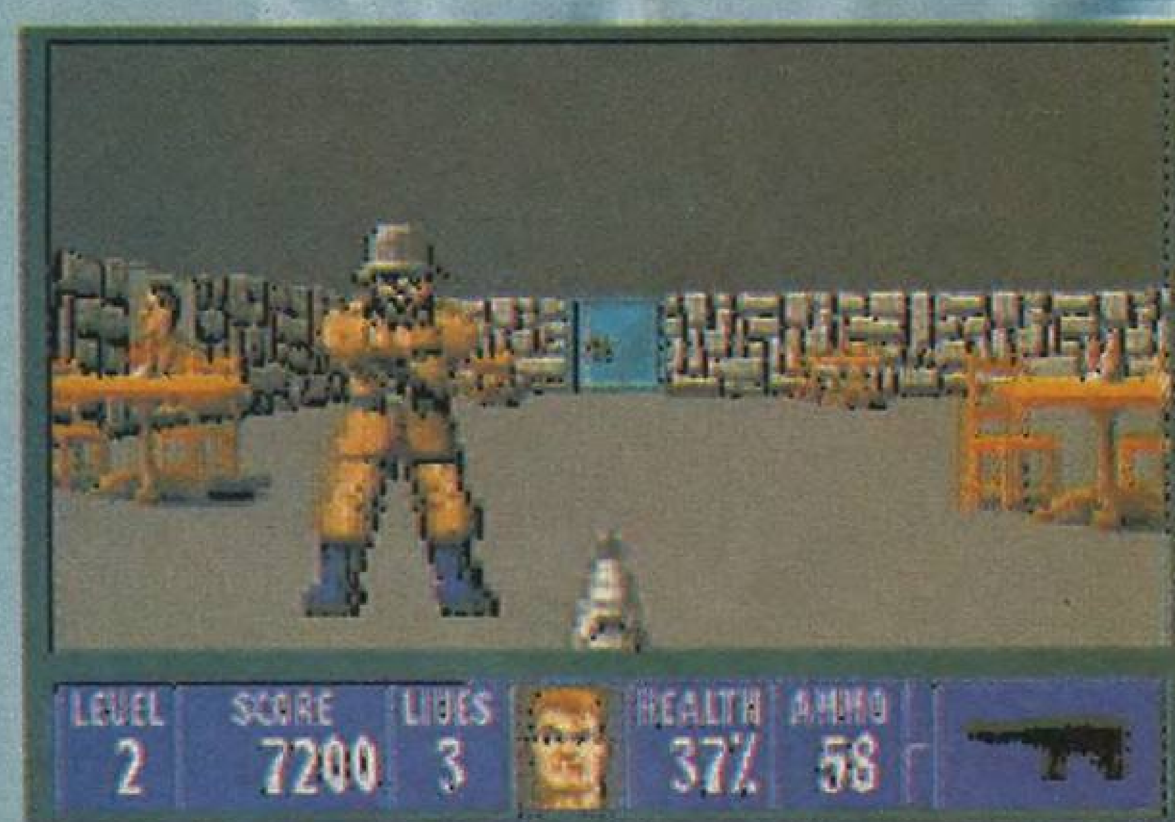
Nie ma to jak uczciwy przeciwnik, PC



Ekran tytułowy, PC

3D WOLFENSTEIN

Wilczy Szaniec to miejsce najlepiej zwiedzone i najlepiej poznane, a to za pośrednictwem gier WOLFENSTEIN 3-D oraz SPEAR OF DESTINY. W przeciwieństwie do Atarowskiego pierwowzoru sprzed lat, tu intelektualne zadanie jest mniej niż nieistotne. Zabić, zabić, zabić – to chyba mruczą pod nosem wszyscy, którym przyszło wcielić się w rolę super-komandosa Blazkovitza.



Gości w nocnikach na głowie likwidować na miejscu, PC



Nie ma to jak dekorator wnętrz w bunkrze, PC

Szkoda papieru na ethosy; WOLFENSTEIN 3-D został przetrawiony na wszystkie strony, łącznie z tym, że napisano program, który wyciąga z gry mapy wszystkich leveli. Nie ma co się więc długo rozwodzić – posłuchaj, jak czuje się człowiek osaczony.

Martinez

[czytać z zapartym tchem]

Poczułeś że stoisz na krawędzi, i zaraz się zsunąłeś, ale nie czułeś lotu. Rozłożyłeś szeroko ręce i, zataczając się, zdołałeś jakoś dojść do windy. Krople potu i łzy paliły na twarzy. Piekła krew wysychająca na przygryzionych wargach.

Zrozumiałeś zatem że to już, po wszystkim. Silne mdłości zmusiły cię do nagłego znalezienia oparcia. Położyłeś ręce na ścianie i ścisnąłeś głowę pomiędzy ramionami. Obezwładniający skurcz w żołądku i uczucie ssania sprawiły że poddałeś się, i opadłeś na kolana. W chwilę potem skuliłeś się, gdy poczułeś duszący ból poniżej mostka. Zamknąłeś oczy. Przez zaciśnięte zęby przedarł się szloch.

Zapłaciłeś za to, co stało się twoim udziałem. Za coś, czego nigdy nie uda ci się zapomnieć i co, jeśli przeżyjesz, będzie cię niszczyć jeszcze przez wiele lat. Niewiele rzeczy może już dla ciebie coś znaczyć. Z wyjątkiem tej jednej:

nie chcesz umrzeć tu, w zamku WOLFENSTEIN

1 6 B I T

ID SOFTWARE

1 9 9 2

STRZELANINA

PC VGA, SB

OKO

UCHO

SUPER

Martinez: aż się wierzyć nie chce, że ktoś wypuścił TAKA grę na rynek sharewarowy

BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN

Claus von Stauffenberg stał teraz sam w przedsionku baraku. Zdjął z wieszaka pas i czapkę i położył przed sobą na małym stoliku. Potem otworzył teczkę szybkim chwytem. Odgarnął na bok papiery leżące na bombie, wziął obcęgi, które miał w lewej kieszeni spodni, ścisnął nimi zapalnik. Powstał ledwie dosłyszalny syk, jak gdyby ktoś wrzucił do szklanki kostkę lodu. Eksplozja musi teraz nastąpić w ciągu mniej więcej piętnastu minut. (...)

Była godzina 12.37.

Tak, ceniony pisarz niemiecki Hans Hellmut Kirst opisywał ostatnie przygotowania kalekiego pułkownika–arystokraty do głośnego zamachu na Adolfa Hitlera. Za sprawą firmy MUSESOFT dziś ty, Czytelniku, uczestniczysz w tragicznych wydarzeniach 20 lipca 1944 roku. Smutna to rola i wielka odpowiedzialność. Ale w pucharze cierpienia brak tylko jednej kropli, ktora dzięki tobie być może nigdy już nie upadnie.

Akcję rozpoczynasz gdzieś na najwyższym z trzech poziomów kwatery głównej fuehrera wielkoniemieckiej Rzeszy. Dochodzi południe, do narady generałów pozostało niewiele czasu. Bombę ukryto w toalecie gdzieś na pierwszym (startowym) piętrze bunkra. Bez względu na to, czy ładunek zostanie podłożony, o przewidzianym czasie wybuchnie. Zegar można wyzerować, lecz bezpiecznie unikać przy tym zbędnych świadków.

Przed ukończeniem misji nie możesz liczyć na żadną pomoc z zewnątrz – za sojusznika masz jedynie siebie i niezawodny pistolet. Ten ostatni stanowi argument ostatecznie rozstrzygający i lepiej nie afiszować się z jego posiadaniem. Amunicję można zabrać strażnikom, bywa też dostępna za niektórymi drzwiami. Magazynek mieści 10 naboi.

W kieszonce munduru na piersi znajdziesz wytarte przepustki. Mimo naszywek oficerskich musisz okazywać je na każde wezwanie. Krótkie, warkotliwe „Heil!", połączone z nazistowskim pozdrowieniem potwierdza trafność wyboru. Pierwsza pomyłka wprowadza parabellum do ręki strażnika i nieco nerwową atmosferę, kolejna zwiększa masę Twego mózgu o 25 gramów ołowiu. Każda przepustka ważna jest na innym poziomie bunkra, układ wybierany jest losowo.

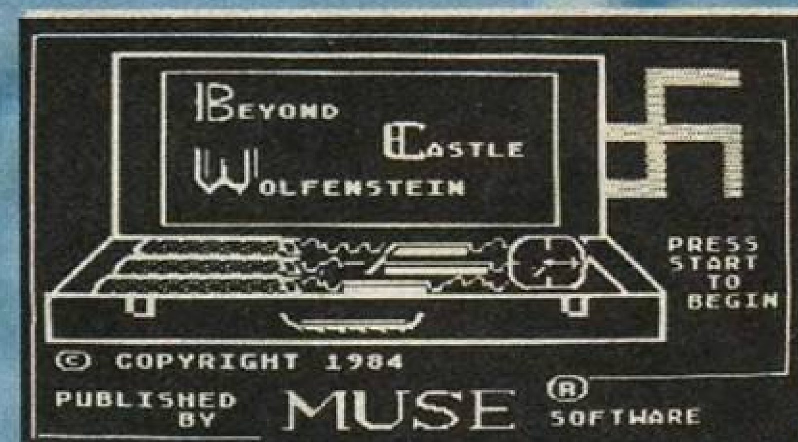
Organizatorzy zamachu przewidzieli, że mógłbyś zgłodnieć podczas gry, stąd w koszta akcji wliczone jest 100 marek na zakup hamburgera z colą. W sytuacji krytycznej wykorzystaj je w charakterze wsparcia finansowego dla żandarmów – mogą stać się bardziej tolerancyjni.

Rozwiązania krańcowe charakteryzują się wonią prochu i hukiem wystrzałów. Działanie takie bywa groźne, gdy w pomieszczeniu znajduje się więcej niż jedna osoba, gdyż zanim ją dosięgniesz przeważnie zdąża uaktywnić alarm. Jeśli go nie wyłączysz, zaroi się od strażników, którzy będą najpierw strzelać, a potem zadawać pytania. Zastrzeleni żołnierze mogą mieć przy sobie pieniądze (zwykle niewiele), przepustki i naboje, co otwiera nowe perspektywy.

Do otwarcia drzwi dziwnym trafem jest potrzebny pistolet. Wzięcie przedmiotów znalezionych za drzwiami wymaga czasu, ponadto reakcja strażników na broń bywa alergiczna, stąd szperać po pokojach najlepiej w samotności. Twoim łupem paść może płaszcz, pamiętnik Hitlera, obrazki, pociski, klucze oraz BOMBA. Zamknięte drzwi wymagają klucza – strzelanie do nich kończy się eksplozją!

Wersji bunkra jest kilka, trudno o mapę, gdyż wybierane są losowo. Dobrą metodą jest notowanie planu jednego bunkra, a następnie zapisywanie gry (CONTROL-C) w celu późniejszej kontynuacji. Piętra są trzy, komunikację pomiędzy nimi zapewnia winda. Salę konferencyjną odnajdziesz na najniższym piętrze.

Dźwięk jest interesujący; grafika może się podobać. Warto zauważyć, że przy poważnej bądź co bądź tematyce, gra nie jest wierna faktom. Pominąwszy zupełnie rzeczywistego wykonawcę zamachu, autorzy gry wprowadzili postać nie znającego języka niemieckiego (sic!) członka ruchu oporu. Po wykonaniu zamachu niezidentyfikowany Tata Niedźwiedź (PAPA BEAR) wysyła meldunek do MAMA BEAR – Mamy Miś – z prośbą o ratunek, podczas gdy rzeczywiste wydarzenia rozegrały się zupełnie inaczej. Brak również szerszej podbudowy historycznej, co przy tej randze wydarzeń jest niedopuszczalne. Choć mimo wszystko warto jednak zasiąść przed klawiaturą wysłużonego Atari i spróbować uratować świat.



Ekran tytułowy, Atari

A zainteresowanym problemem zamachu 20 lipca nie tylko od strony czysto historycznej, ale i moralnej ,polecam książkę „Upiór" Leonarda, ale przede wszystkim niebagatelną powieść Kirsta „Bunt Żołnierzy", z której nb. pochodzi cytat początkowy.

Master

KLAWISZOLOGIA

FIRE + kierunek – wyciągnięcie,
FIRE – schowanie pistoletu.
SPACJA – przeszukanie ciała.
SPACJA + FIRE + kierunek - otwarcie drzwi.
1 do 5 – przepustki.
U (USE) – użycie (wzięcie) przedmiotu znalezionego za drzwiami.
CONTROL – zapisanie/odczytanie gry.

8 B I T

MUSESOFT

1 9 8 4

STRZELANINA

ATARI

OKO

UCHO

SUPER

Wyobraź sobie 32 tony hartowanej stali, pędzące w tempie 56 km/h, prowadzone przez doświadczoną, 4-osobową załogę. Pomyśl o półautomatycznej, szybkostrzelnej armacie kalibru 85 mm, o wysokiej prędkości początkowej pocisku i zasięgu skutecznym 3000 m. Wyobraź sobie... albo otwórz szeroko oczy i spójrz na nieprzeciętny konglomerat odporności, szybkości i siły: czołg średni T-34!

Już na pierwszy rzut oka emanuje z niego wzbudzająca zaufanie solidność. Nic dziwnego – jest ona efektem pracy najlepszych WNP-owskich stylistów. Elegancka, opływowa linia, nowocześnie wyprofilowana wieża, nadająca szlif całości lufa o długości 25 kalibrów oraz atrakcyjne, efektowne gadgety – wszystko to sprawia, że obok T-34 nie sposób przejść obojętnie. W wersji frontowej proponuje się lakier matowy; dostępna na życzenie jest powłoka defiladowa metallic. Szczegółowych informacji udziela autoryzowany dealer w Bornem-Sulimowie oraz liczne punkty serwisowe na obszarze województwa legnickiego.



Pole walki, Atari

Przez hermetyczny właz, dostosowany do gabarytów nabywcy, dostajemy się do środka. Czy wiesz już, czym wyróżnia się T-34 spośród wszystkich innych czołgów? Cóż za bogaty wystrój wnętrza, niespotykany w żadnych innych jednostkach pierwszoliniowych. Jak wiele przestrzeni, jakie wygodne skórzane fotele z regulowaną wysokością i kątem nachylenia zagłówków, jaka praktyczna tablica rozdzielcza!

Nie spiesz się jednak, zajrzyj pod maskę, gdzie odkryjesz wysokoprężny, 12-cylindrowy, chłodzony cieczą silnik o mocy 500 KM, oraz koniecznie do pojemnego zbiornika paliwa i bezdennej komory amunicyjnej. Zwróć uwagę na tory dla min i zaczepy dla dodatkowego uzbrojenia; dotknij pancerza, który na wieży osiąga grubość 90 mm. Nie zapomnij o indywidualnie zawieszonych gąsienicach i komforcie sterowania niezwykłym T-34.

Oprócz standardowych funkcji manewrowania czołgiem oraz użycia działa, dostępne są: postawienie miny (FIRE + dół) i użycie dodatkowej broni (FIRE + góra), która unieruchomi przeciwnika na jakiś czas. Niezastąpiony Wyczuwacz poda w ostatniej chwili informację o ewentualnej obecności miny na drodze czołgu. Obsługa techniczna sprawdza się do przeglądu co 100,000 zniszczonych celów, uzupełniania zapasu paliwa i min. Jeżeli poziom uszkodzeń przekroczy 100% w okresie gwarancyjnym, oferujemy się wymienić odesłany egzemplarz na nowy.

Zasiądź za sterami czołgu, który rzucił kiedyś na kolana cały front wschodni, zapnij pasy i wypróbuj już teraz nasz produkt. W ramach kontyngentu bezcłowego udzielamy korzystnych obniżek cen, możliwy jest również leasing lub nabycie T-34 na raty.

Dziękujemy CI, T-34!

Czterej pancerni i pies

TANKS

8 BIT
OPACUS
1 9 9 1
ZRĘCZNOŚĆ
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER

Pegaz: gierka prosta jak drut w kieszeni, ale jaka fajna...

PRODUKCJA POLSKA



M!E

Legenda tej gry jest, delikatnie mówiąc, sztampowa. Umarł jakiś pan zamku, nad twierdzą objęły władzę demony a przypadkowy karzeł wpadł w zastawioną pułapkę. Musi teraz znaleźć pięć porozrzucanych po komnatach mieczy i zanieść je do komnaty z pentagramem. Inaczej nie ma co nawet myśleć o wyjściu na wolność.

Legenda legendą, gra jest bardzo porządną platformówką (połączenie





Już niebawem znów się zobaczymy

8 BIT
ASF Gdańsk
1 9 9 1
ZRĘCZNOŚĆ
ATARI
OKO
UCHO
FORSA
SUPER

Pegaz: to chyba największy sukces polskiego produktu na rynku gier komputerowych, już wkrótce część druga, podobno jeszcze lepsza.

PRODUKCJA POLSKA

A B C D E F G H I J K L M N O

CZE VALDG!RA

labiryntówki ze zręcznościówką) i zrobiła niesamowitą karierę. Autorzy z firmy ASF zapowiadają drugą część MIECZY, której wersję betatestową już widzieliśmy!

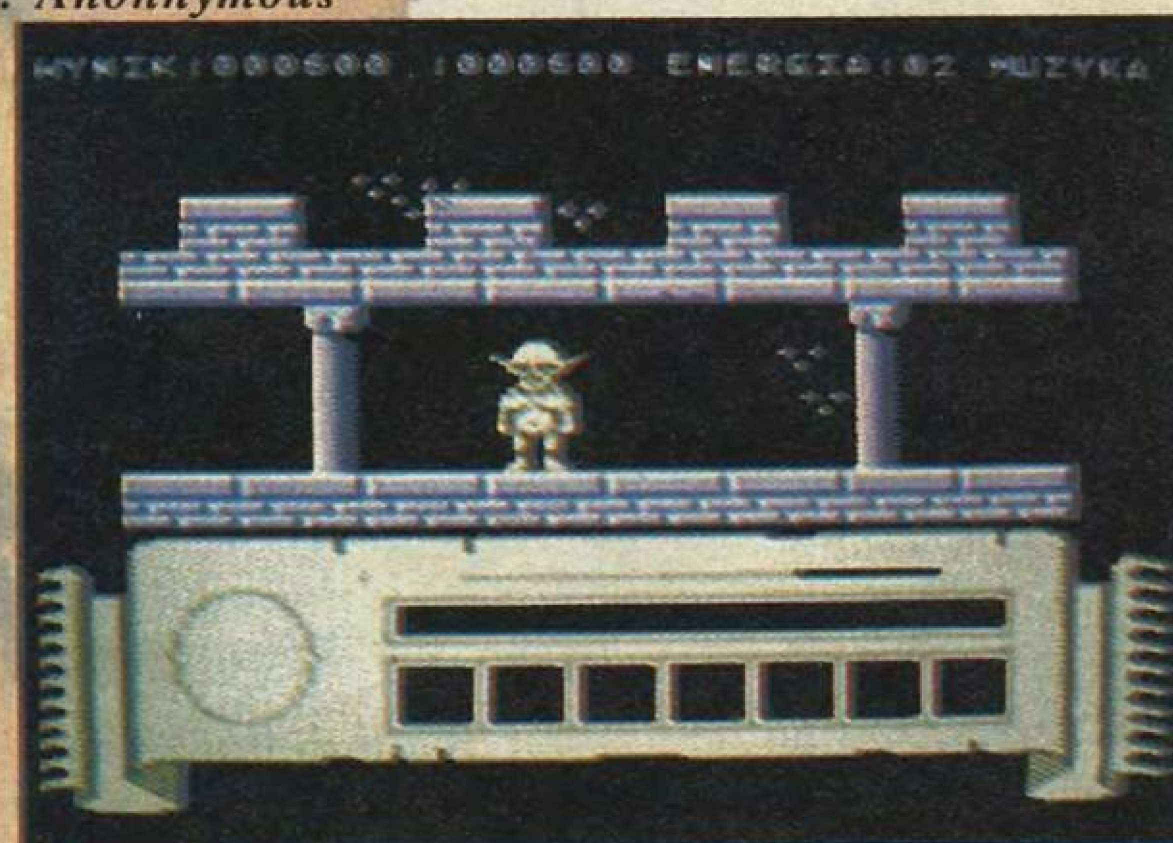
Na razie nasz bohater jest w kropce. Bierze więc biedak zapałki (B1) i używa przy drzwiach w tej samej komnacie. Znalezione w B5 i C7 drabinki wykorzystuje na kamiennej płycie w A8. Teraz szuka sztyletu, kufla piwa i dynamitu – węch bezbłędnie wskazuje mu koordynaty: C9, D2, D8 (sztylet i dynamit nie pachną). Teraz krótka teleportacja z D8 do trolla w N8, któremu karzeł z bólem oddaje kufel piwa. Transakcja jest wymienna, dzięki czemu nasz bohater wynosi z niej Skarabeusza.

Szybko udaje się do smoka w E7, staje na wysokości głowy gada i bohatersko dźga go sztyletem. Smok znika (może to był tylko balon?) i pozostaje po nim łuska (chyba jednak nie...). Przypadkiem Aldir (no przecież wiesz, kto) znajduje karty do Tarota (F6), zabiera MIECZ z G6, a skrzynię w G4 otwiera przy pomocy skarabeusza. Delikatnym ruchem ręki bierze diament i udaje się na poszukiwanie czosnku – tryumfalnie kończy w J8.

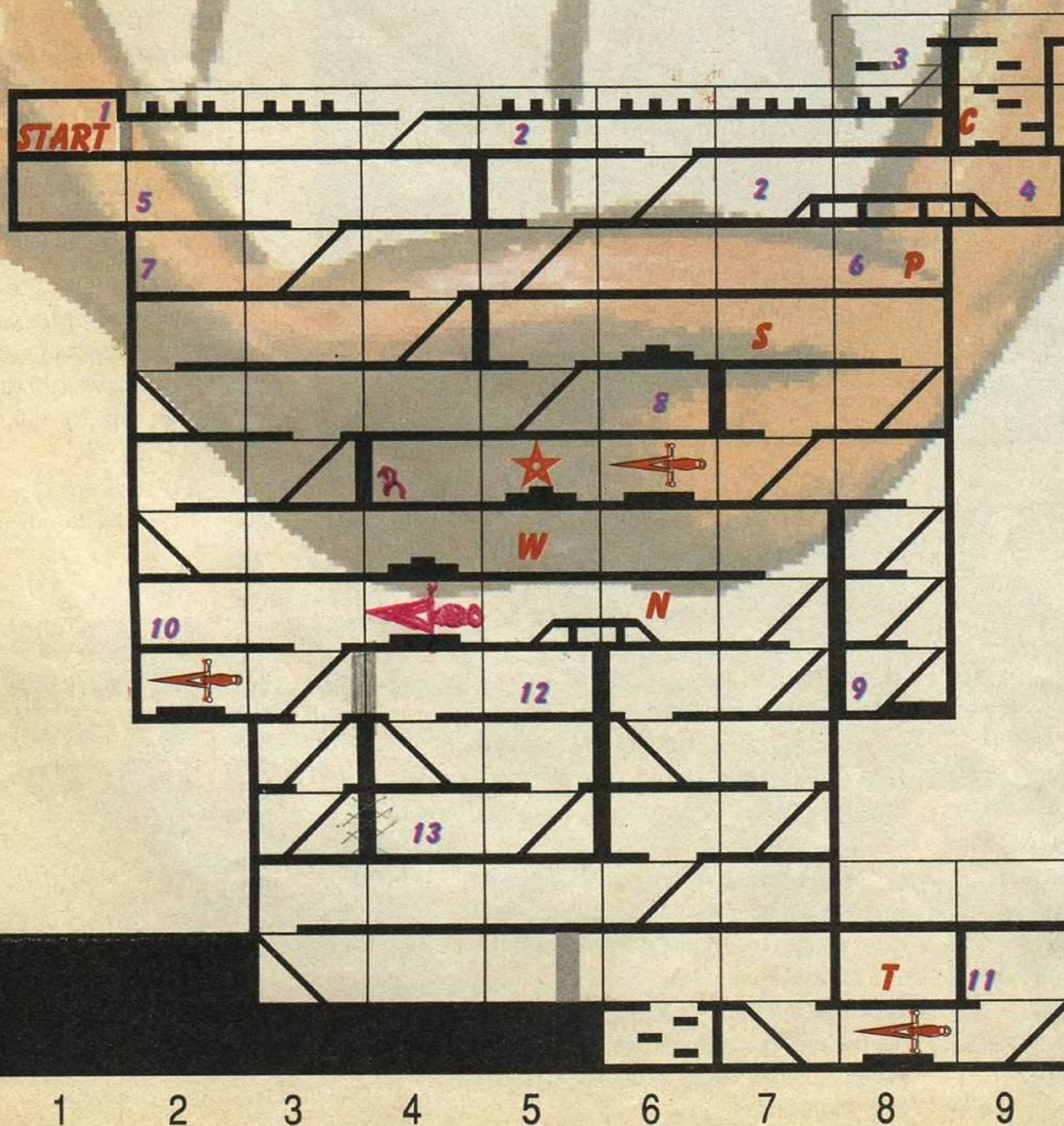
Wróżbita w H5, uszczęśliwiony podarowanymi mu kartami, ochoczo pozbywa się amuletu. Najemnik w I6 pod magicznym wpływem diamentu znika, dzięki czemu kolejny MIECZ staje się łupem bohatera. Ten, nie zrażony sukcesami idzie do I2, skąd wraca uzbrojony w łom. Dalsze szperanie po kątach owocuje znalezieniem zardzewiałego klucza (J5) oraz detonatora (L4). Aldir Karzeł udaje się do piwnicy, gdzie po harcersku wysadza ścianę (dynamit + detonator). W komnacie z trumną używa łomu, za co dostaje szczękę. Dalej zabiera kolejny MIECZ, a także łopatkę z N9. Z radością wychodzi na powierzchnię.

Teraz pomyka do grobu w M12, kopie trochę pod nagrobkiem i trzyma już czaszkę. Podnosi poniewierający się MIECZ i kieruje swe karle kroki do domku w M15, skąd zabiera pchły. Podnosi jeszcze grzyba z M13 i człapie do czarownika w B9. Tam używa kolejno: czaszki, pcheł, szczęki, grzyba, łuski smoka i skrzydła nietoperza, po które poszedł wcześniej do O6. Dostaje złoty klucz, z którym idzie do J3. Zabiera ostatni MIECZ i pomyka do komnaty z pentagramem – wiadomo gdzie. I jest wolny.

G. Anonnymous



Fragment gry, Atari



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

01	ZAPAŁKI	SPALIĆ DRZWI W B1
02	KRÓTKA DRABINA	UŻYĆ W A8
03	SKRZYDŁO NIETOPERZA	DAĆ CZAROWNIKOWI W B9
04	SREBRNY SZTYLET	ZABIĆ SMOKA W E7
05	TARCZA	OSŁANIA PRZED OGNIEM
06	DYNAMIT	UŻYĆ W N5
07	PIWO TROLLI	DAĆ TROLLOWI W N8
08	KARTY DO TAROTA	DAĆ WRÓŻBICIE W H5
09	CZOSNEK	CHRONI PRZED DUCHAMI W O6
10	ŁOM	ROZBIĆ TRUMNĘ W O6
11	ŁOPATA	KOPAĆ W M12
12	ZARDZEWIAŁY KLUCZ	OTWORZYĆ DRZWI W M15
13	DETONATOR	WYSADZIĆ MUR W N5
14	RZEP	NIE PODNOSIĆ
15	CZASZKA KARŁA	} DAĆ CZAROWNIKOWI W B9
16	GRZYB	
17	PCHŁY	
18	ŁUSKA SMOKA	
19	ZĘBY WAMIRA	
20	SKARABEUSZ	OTWORZYĆ SKRZYNIĘ W G4
21	DAĆ NAJEMNIKOWI	W I6
22	AMULET	CHRONI PRZED DUCHAMI W N10
23	ZŁOTY KLUCZ	OTWORZYĆ DRZWI W J3
C	CZAROWNIK	
N	NAJEMNIK	
W	WRÓŻBITA	
S	SMOK	
T	TROLL	
(miecz)	MIECZ	
P	PLATFORMA TELEPORT.	
(gwiazda)	PENTAGRAM	
R	SKRZYNIA	

R!OT

Mimo wczesnego popołudnia promienie słońca z trudem przedzierały się przez powłokę pyłu, jaka zawisła nad miastem. Części z nich udawało się dotrzeć do powierzchni ziemi, ale i one przybierały kolor mielonego pieprzu. Dobre było i to, by zetrzeć choć cień rezygnacji z bladych twarzy wymizerowanych ludzi, którzy wychodzili właśnie z budynku pewnej placówki oświatowej, ze zdziwieniem notując strzępkiem ocalonej świadomości fakt obecności nieba nad głową, i jakby z zamyśleniem wdychając suchy wiatr. Ostatni dzwonek był dla nich kompromisem zawartym z Dantem. Przynajmniej do 8 rano następnego dnia.

Czyżyk nie przypominał nikogo z wychodzących, choć był bez wątpienia jednym z nich. Każdy szczegół rzeźby jego mięśni odradzał kontakt z kanciastą pięścią byłego kick-boxera i weterana walk ulicznych. Nie obejrzał się, kiedy drzwi szkoły głucho uderzyły za jego plecami i szerokim, ciężkim krokiem udał się prościutko na imprezę na Złodziejowo.

Tramwaj zmarł zaraz za wiaduktem i przy akompaniamencie własnych przekleństw Czyżyk poszedł dalej wzdłuż cmentarnego muru, z niedowierzaniem przyglądając się agresorskim napisom sprayem o treści: „DM". Zdziwił się uprzejmie, kiedy z krzaczorów wyskoczył klient w koszulce „New Kids On The Block".

– Skąd jesteś? – zarzucił.

Czyżyk zmrużył oczy.

– Zważ suchar, z kim się moczysz. – nie chciało mu się wyjmować rąk z kieszeni fleka.

Koleś najwyraźniej za dużo razy obejrzał „Krolla":

– Zjazd, facet! – zakwasił, nie przeczuwając jednak, że Czyżyk miał tego dnia na dwóch ostatnich godzinach polski i drugą już matematykę. Słowa – Pocieszny śmiszulek z ciebie!... – dotarły do niego już po otrzymaniu dwóch krótkich bomb z przedramienia, a więc wtedy, kiedy w żaden sposób odebrane zostać nie mogły. Krótka piłka. Klient upadł zaraz na kolana kryjąc twarz w dłoniach, i w tym samym momencie otrzymał w to miejsce potężną petardę twardym glanem. Wymiękł ostatecznie i pewnie leży w tym miejscu do dziś.

Czyżyk nie zamartwił się z tego powodu na śmierć. Szmaciarz, który został za nim, nie wymagał od niego nawet wysiłku wyciągnięcia obu rąk z ciepłej kieszeni. Inna sprawa, że z jakiegoś śmietnika wyskoczyło dwóch następnych, a z pobliskiej ławki ściągnął bamber z kijem do baseballa. Doprawdy, sytuacja stawała się z każdą chwilą coraz ciekawsza.



Na ulicy, Atari

– Koledzy, tylko nie w nos! – poprosił Czyżyk. Kolesie zgłupieli, a klient z kijem zrobił oczy w pięć złotych. Dostał za to łokciem między brwi i z miejsca się wysypał. W tym czasie jeden z kolesi próbował walnąć w długą. Kiedy zdecydował się na powrót, drugi rządziciel też miał już wysyp, nie pozostało mu więc nic innego, jak tylko samotnie odebrać swoją porcję.

Lekko oszołomiony Czyżyk przyklęknął. Mimo wszystko zdążył zarobić parę razy w machę. Mały browarek z miejsca postawiłby go na nogi. Ale od tego życzenia nie napełniła się żadna z licznie walających się w trawie puszek po piwie. A ilu kozaków czaiło się jeszcze pod murem?

Tak właśnie wyglądają walki uliczne. Polem starcia nie jest żaden ring, nikt nie liczy punktów i nie ma dobrej niani, która przerwie zwarcie po zastosowaniu nieczystej techniki. Skutecznych w tych warunkach ciosów jest tylko kilka: klasyczny prosty, który Czyżyk wykonuje w tej grze z wcale niezłą szybkością (w rzeczywistości jeszcze szybciej), elegancka plomba łokciem do tyłu, oraz fleki: kolanem do przodu i piętą do tyłu. Celem obu ostatnich uderzeń jest podbrzusze przeciwnika. Poza tym warto czasem przyklęknąć i dodusić leżącego na bruku, zamroczonego szaraczka (tego Czyżyk nie robi poza grą). Zdecydowanie brakuje za to uderzenia z bańki.

Do pewnego stopnia można zregenerować siły przyklękając na chwilę dla złapania oddechu. Jeżeli stojący nad Tobą agresorzy nie mają opanowanych technik nożnych, nie są w stanie nic Ci zrobić.

Warto zauważyć, że RIOT należy do gatunku gier niezbyt szeroko reprezentowanego na 8-bitowym ATARI. Mordobicie może nie oszałamia swoją oprawą audio-wizualną, ale leczy całkiem skutecznie w dawce kwadransa dwa razy dziennie: przed i po szkole. Tak naprawdę gra oparta jest na „dobrych polskich wzorcach", pochodzących ze scen widywanych w pewnych rejonach miasta na co dzień. Przy tym wszystkim nie zostawia jednak czasu na ponowne przemyślenie stosunku gracza do agresji na ulicy i nigdy nie pozwala przebaczyć. Nie afirmuj więc przemocy, bo to tylko gra.

Piotr Kos

8 BIT

DOMAIN SOFTWARE

1992

MORDOBICIE

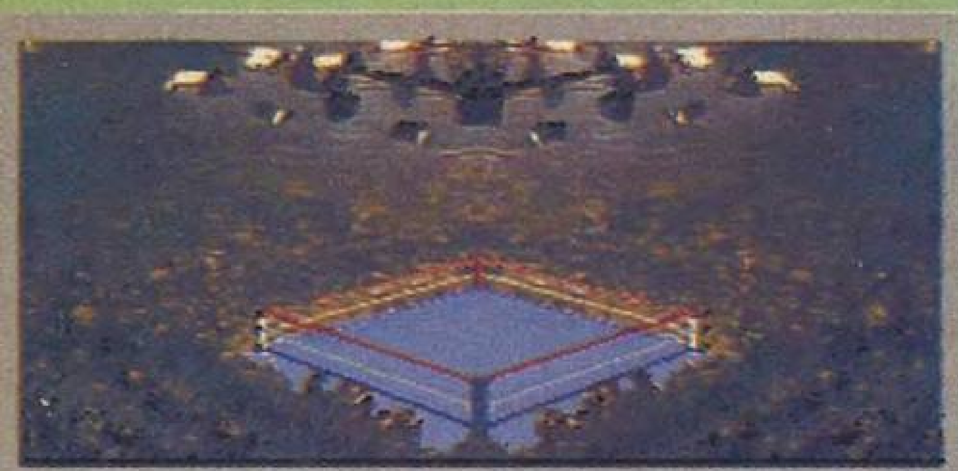
ATARI

OKO
UCHO
FORSA
SUPER

Pegaz: jak ktoś lubi nawalanki to się ucieszy.

PRODUKCJA POLSKA

BOXING
4D SPORTS
TENNIS



O ile dobrze pamiętam, na peceta ukazały się tylko dwie gry, dające „przyjemność" boksowania: SIERRA ON-LINE BOXING, jedna z pierwszych gier tej firmy (w swoim czasie szczyt marzeń większości początkujących bokserów) i 4D BOXING FIRMY MINDSCAPE, mimo iż już nie nowość, nadal fascynuje wielu maniaków.

4D SPORTS–BOXING, jak zresztą każda gra z tej serii (boxing, tennis, driving), ma mnóstwo zawiłych opcji, wśród których nawet nie jeden doświadczony gracz może się pogubić. Nie jest to jednak aż tak dużą wadą, żeby zrezygnować z bezbolesnego prania po mordzie. A zresztą, po przeczytaniu tego opisu i tak już będziesz wiedział wszystko, co niezbędne do zostania mistrzem.



W szatni, PC



Żeby nie było żadnych komplikacji, wejdź do opcji (OPTIONS) i ustaw najbardziej odpowiadające Ci parametry: ilość graczy, poziom symulacji, sposób sterowania, liczbę i długość rund. Potem już możesz wybrać się na siłownię.

Jeżeli młotki nie chcą Cię przyjąć, bo nie ma wolnych miejsc, po prostu wyrzuć jakiegoś pakera (DELETE) i wejdź na jego miejsce (CREATE). Teraz już możesz się wpisać, podać swoje wymiary i wybrać strój. Musisz jeszcze sprecyzować, na co kładziesz największy wysiłek: SPEED – szybkość, POWER – moc uderzenia i STAMINA – wytrzymałość.

Myślisz, że jesteś gotowy? – dobrze myślisz, ale zanim zdecydujesz się na poważną walkę, wybierz mecz pokazowy (EXHIBITION). Tam dopiero zobaczysz, jakim jesteś cieniasem. Nie przejmuj się jednak. Doświadczenia nabierzesz podczas głównych meczy. Stopniowo będą rosły Twoje umiejętności i pozycja. I tak aż do zwycięstwa, czyli pokonania gościa o ksywie THE CHAMP, albo do przegranej, czyli zestarzenia się i wyłączenia z zawodów.

Jeśli chcesz szybko dojść do zwycięstwa, walcz z jak najlepszymi bokserami. Na początku możesz nawalać w nich ile wlezie, potem, w miarę pięcia się w rankingu, powinieneś zmienić taktykę. Staraj się walczyć rozsądnie, tzn. podchodź, zadaj kilka ciosów, odejdź. Jeśli zauważysz, że Twoja energia jest mała, staraj się uciekać przed przeciwnikiem. Po jakimś czasie odzyskasz swoje siły i znów będziesz mógł przystąpić do akcji.

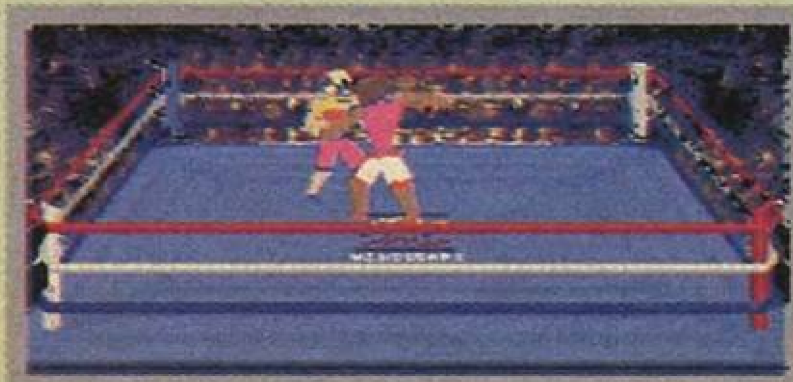
Bokserzy, tak samo jak wszyscy ludzie, starzeją się. Po jakimś czasie nie będziesz więc już mógł przystępować do głównej konkurencji. Zanim do tego dojdzie zostaniesz o tym poinformowany. Po walce ukaże się komunikat: "Your boxer is getting older", czyli „Twój bokser się starzeje". Będzie to koniec Twej zawodowej kariery. Jedyne, co Ci pozostanie, to mecze pokazowe.

Autorzy pomyśleli również o możliwości analizowania taktyki przeciwnika. Nic prostszego. Podczas gry wciśnij ESC i wybierz kamerę – to są powtórki. Możesz sobie teraz oglądać ring z kilkunastu pozycji naraz (albo osobno) w zwolnionym lub przyspieszonym tempie. Nie jest to raczej potrzebne, chyba, że chcesz się pobawić w profesjonała. Z drugiej strony, jeśli jesteś profesjonałem, to radzę ci pograć w *animated adventures*. Będziesz mógł wtedy powysilać swój mózg, aż do całkowitego jego wyparowania.

Podsumowując: 4D BOXING to w pełni profesjonalny symulator boksu dla ludzi nieprofesjonalnych, którzy nie mają ochoty stać się zawodowymi bokserami i mieć potem nieprzepisowe maski. Polecam go każdemu, kto chociaż raz w życiu chce dać komuś w mordę bez obawy, że sam stanie się ofiarą.

Betut





16 BIT
MICROPROSE
1 9 9 2
SPORT
AMIGA
PC HERC, CGA, EGA, VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER



Przed grą, PC



Do niedawna na mojej liście tenisowej królował ON-COURT TENNIS. Grafika kiepska, muzyka niespecjalna, data produkcji dość odległa – 1984. Mimo to jednak, przez dłuższy czas był nie do pobicia. Może właśnie przez swą prostotę.

TENNIS z serii 4-D SPORTS od razu mnie zaciekawił. Szybko ustawiłem konfigurację i zacząłem szaleństwo. Pierwszy serw – out, drugi serw – siatka. I tak dalej, do końca meczu. Spokojnie poszedłem na trening (PRACTICE) i zacząłem edukację. Powoli, krok po kroku, jakość mojego serwisu się poprawiała. Doszedłem w końcu do perfekcji. No bo czyż as serwisowy to nie perfekcja?!

Jak idealnie serwować? Należy ustawić się tuż przy bocznej linii boiska i tuż poza dolną. Wcisnąć kierunek serwu (lewo, jeśli serwujesz na lewą, prawo – jeśli na prawą) i uderzyć wznoszącą się piłkę w momencie, gdy na ekranie będzie ona ok. 1 cm nad głową. Jeśli przeciwnik odebrał, to znaczy że musisz jeszcze potrenować.

Pierwsza rzecz, którą powinno się zrobić, jeśli chce się grać na swoje konto, to wpisanie na listę zawodników. Należy w tym celu wybrać PLAYER LIST a potem CREATE, podać podstawowe dane o sobie, takie jak imię (lub ksywa), wzrost, waga i temu podobne. Zostaje się wpisanym i można grać, trenować, itp..

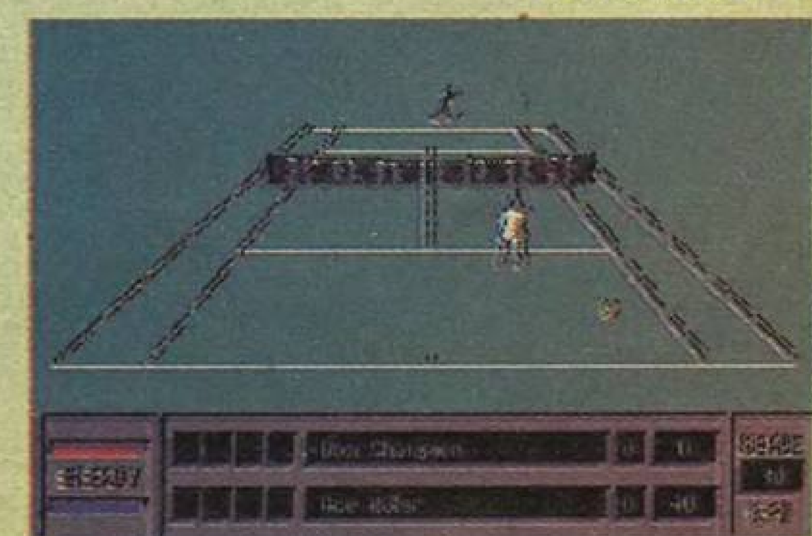
Właśnie, co właściwie można? Trening, turniej, mecz pokazowy, kariery zawodników, lista graczy i dane o nich, konfiguracja, opcje, wszystkie te możliwości są dostępne zaraz po załadowaniu. Właściwie nie muszę ich tu dokładnie opisywać. Minimalna znajomość angielskiego w zupełności wystarczy.

Dużą innowacją jest planowanie swoich zajęć. Można to robić z wyprzedzeniem o cztery lata (wnioskuję z tego, że Twoja kariera trwa tylko pięć lat, co jest bardzo smutne) w cyklu miesięcznym. W danym miesiącu możesz albo trenować, albo udać się na turniej. Ja, jako cienki gracz, trenowałem podczas renomowanych turniejów (Wimbledon, US Open, Australian Open, Masters), a grałem w innych. Tym sposobem, nie narażając się na większe porażki, dotarłem na 20. miejsce w rankingu. Pierwsza próba wystartowania w Masters skończyła się już w eliminacjach.

Betut



Na korcie, PC



Oto kolejna porcja świeżych Tipsów dla tych, którzy nie mają czasu na spokojną konsumpcję gier. Z początku sytuacja nie wyglądała groźnie, ale już na trzeci dzień po ukazaniu się pierwszego numeru, przywaliła nas góra listów. Czytelnicy nie zawiedli! W najbardziej wyuzdanych snach nie marzyliśmy o tak gorącym odzewie. Jest już postanowione, że wraz z planowanym wzrostem objętości SECRET SERVICE, Tipsów też przybędzie.

Jeszcze cieplutkie Tipsy garnirowaliśmy cierpliwie na tajnym półmisku. Resztę musieliśmy zasolić w becе do następnej degustacji. Każdego Tipsa będziemy podpisywać (tak, jak podpisany jest list, albo na specjalne życzenie jego autora). W przypadku, gdyby coś nie działało, pozwoli to na powieszenie danego Tipsera za nogi.

Wymieniamy wszystkich autorów, których Tipsy są publikowane, nawet, jeśli kilka osób przyśle tego samego Tipsa. Listę nowych Tipsów przygotowujemy na trzy tygodnie przed pojawieniem się numeru w kioskach. Jeśli więc masz coś gorącego, to nie czekaj, pisz natychmiast.

Redakcja

ALCATRAZ
Amiga

Po wejściu w zaciemnione miejsca (do bramy, w krzaki, za mur, itp.), naciskając FIRE można zmienić broń.

(Dziński & Qba)

APIDYA
Amiga

Na ekranie tytułowym napisz CREDITS (ENTER) – koniec gry, albo HASTALAVISTA, albo MISSHONEYBEE – levele.

(CSL's brother, Rosa)

Kody do leveli: DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW. Napisz SHOWCREDITS na ekranie tytułowym, by zobaczyć zakończenie gry.

(Arkadiusz Radzikowski)

ASTERIX
Amiga

Gdy kończy się energia, to F7 regeneruje ją.

(Daniel Janas)

Commodore

Naciśnięcie C daje nieśmiertelność.

(Smark)

ASTRO MARINE CORP
Amiga

Hasła do leveli: 2. NOSTROMO, 4. DISCOVERY, 6. ENTERPRISE, 8. DAGOBAH, 10. REPLICANT, 12. KRULL, 14. METROPOLIS.

(Arkadiusz Radzikowski)

ATOMIX
Amiga

Naciśnięcie HELP w czasie gry wyłącza upływ czasu.

(Arkadiusz Radzikowski)

Naciśnij klawisz HELP i napisz TIME.

(Bogusław Wysoczyn)

BABY JOE
Amiga

Kody do leveli: 2.YOUPI 3.GLOUP 4.MUMMY

(Bodzio, CSL's brother, A. Radzikowski, Ł. Skolik)

BARBARIAN II
Amiga

Naciśnij HELP + M + E dla uzupełnienia energii.

(CSL's brother)

BATTLE SQUADRON
Amiga

W czasie gry napisz CASTOR, wtedy klawiszami F1...F5 zmieniasz siłę, a F6...F10 rodzaj broni.

(Arkadiusz Radzikowski)

BLUES BROTHERS
Amiga

Podczas wybierania postaci wpisz HOULQ i numer poziomu, od którego chcesz zacząć grę.

(AQQ, Bodzio, Remigiusz Brudny, Czarek Jeżewski, Paweł Kowala, Tomasz Pacyna)

BOMBUZAL
Commodore

Hasła do kolejnych etapów: 1. RATT, 2. LISA, 3. DAVE, 4. IRON, 5. LEAD, 6. WEED, 7.RING, 8.GIRL, 9. GOLD, 10. OPAL, 11. SONG, 12. FIRE.

(Michał Adamowicz)

BRAIN BALL
Amiga

Niektóre kody: 5. READY, 10. DENISE, 15. PJOTRE, 20. AMIGAFUN, 25. CINEMAXX, 30. SERPENT, 35. SMOKIE, 40. HARDWARE, 45. BIERZELT, 49. RUSHRUSH, 50. THE END.

(Arkadiusz Radzikowski)

BREAK THRU
Spectrum

Chcąc bez ryzyka dotrzeć do dowolnego etapu, wychyl rączkę joysticka do prawego górnego rogu.

(Krzysztof Pajączkowski)

BSS JANE SEYMOUR
Amiga, Atari ST

Kody do leveli: 10.VICTORY, 12.FRENZY, 14.CROWDED, 16.VOLTAGE, 18.PRIMATE, 20.TRIUMPH.

(CSL's brother)

BUBBLE BOBBLE
Commodore

Gdy masz ostatniego ludzika, trzymaj cały czas FIRE. Gdy go stracisz, będziesz miał jeszcze 9 kredytów.

(Michał Adamowicz, Daniel Janas)

CHAOS ENGINE
Amiga

Kody do leveli: 2. JDQV76Z8MZTK, 3. W4T3BTMDZGMT, 4. NJIB9FPB2P22.

(CSL's brother)

CYBERNOID I
Zdefiniowanie klawiszy jako YXES daje nieśmiertelność.

(Michał Adamowicz)

DARKMAN
Amiga

Po rozpoczęciu gry napisz MEACULPA – nieśmiertelność.

(Arkadiusz Radzikowski)

DEFLEKTOR
Amiga

Klawiszami + i – zmieniasz levele.

(Arkadiusz Radzikowski)

DELIVERANCE
Commodore

SPACJA przenosi do następnego etapu.

(Michał Adamowicz)

DOMINATOR
Amiga

Nieśmiertelność zapewnia wpisanie do tablicy High Score słowa SHAFT.

(Arkadiusz Radzikowski)

DRAGON NINJA
Amiga

Po rozpoczęciu gry napisz TERRIFIC. Odtąd klawisz F3 – dodatkowe życie, a L – następny level.

(Arkadiusz Radzikowski)

DYNAMITE DUX
Amiga

Napisz CHEAT na ekranie tytułowym. Klawiszami F1...F6 zmieniasz levele.

(Arkadiusz Radzikowski)

ELECTRO BODY
IBM

Kody do II poziomu: 9,2,4,1 – J, 7,4,1,1 – K, 11,3,1,1 – P, 7,2,10,6 – Q.

(DZIŃSKI & Qba)

ELEPHANT ANTICS
Amiga

Na ekranie tytułowym napisz ITCHY ARSEHOLES – nieśmiertelność.

(Arkadiusz Radzikowski)

Naciśnięcie RUN/STOP przenosi do następnej planszy.

(Smark)

ENTOMBED
Commodore

Na początku gry wejdź do prawego rogu i podskocz – brama się otwiera.

(Korsarz)

EPIC
Amiga

Kody: 1. AURIGA, 2. CEPHEUS, 3. APUS, 4. MUSCA, 5. PYXIS, 6. CETUS, 7. FORNAX, 8. CAELUM, 9. CORVUS.

(Arkadiusz Radzikowski)

FANTASY WORLD DIZZY
Amiga

Nieśmiertelność uzyskasz wpisując do High Score słowo IMMORTAL.

(Czarek Jeżewski, Arkadiusz Radzikowski, Sławek Sowa)

FIGHTER BOMBER
Amiga

Wpisz imię BUCKAROO a będziesz mógł wybrać dowolną z 16 misji. Podczas lotu wciśnięcie D przenosi nad cel.

(Radek Jankowski)

FIRE AND ICE
Amiga

Napisz COOL i naciśnij (RETURN) - nieśmiertelność.

(Arkadiusz Radzikowski)

FLIGHT SIMULATOR II
W edytorze zmień przyspieszenie samolotu – ACCELERATION – na 65535. Silniki będą osiągać 4000 obrotów, nie zużywając przy tym paliwa.

(Michał Adamowicz)

GIANNA SISTERS
Commodore

Kombinacje klawiszy: W,A,Z,X oraz A,R,M,I,N przenoszą do następnej planszy.

(Michał Adamowicz)

GOLDEN AXE
IBM

Podczas wyboru gracza naciśnij kilkakrotnie dowolny z klawiszy funkcyjnych z zakresu F1...F8. Odpowiadają one numerom kolejnych sektorów.

(Michel-Angelo)

GREMLINS II
Amiga

Po zakończeniu gry wpisz się jako Sinatra – da Ci to nieskończoną liczbę żyć.

(Marcin Kłyszyński, Arkadiusz Radzikowski)

HADES NEBULA
Amiga

Wpisz się jako MONITOR do High Score - nieśmiertelność.

(Arkadiusz Radzikowski, Tomek Niksa)

HUDSON HAWK
Amiga

Na ekranie tytułowym napisz SANTACLAUSISCOMINGTOTOWN – typowa nieśmiertelność.

(Bodzio, CSL's brother)

Jeżeli na ekranie tytułowym wpiszesz SCIENCEFICTION, to jednoczesne naciśnięcie DEL i HELP przeniesie Cię na następny poziom. Uzyskasz również nieskończoną liczbę żyć.

(Maksiu)

INSANITY FIGHT
Naciśnij naraz klawisz L, FIRE w joysticku i obydwa przyciski myszki – będziesz zmieniać levele.

(Arkadiusz Radzikowski)

INTERNATIONAL KARATE +
Amiga

Gdy Cię trafią, naciśnij dwukrotnie SPACJĘ, będziesz niepokonany. Działa nie tylko w wersji na Amigę.

(Maksiu)

JUMPING JACK'S SON
Amiga

Kody: 5. ROCKNROLL, 9. NOISES, 13. ELVIS.

(Arkadiusz Radzikowski)

LEANDER
Amiga, Atari ST

Wpisz hasło LTUS na menu. Potem PAUSE z F8 by przejść do następnego levela. Kod do świata: 2.ZXSP, 3.LVST

(CSL's brother, Arkadiusz Radzikowski)

LETHAL WEAPON
Amiga

Przy drzwiach z misją 1 wskocz na żółtą tablicę i weź joystick do góry. Daje więcej żyć.

(CSL's brother)

LOCOMOTION
Amiga

Hasła: BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND. Pierwsza litera hasła odpowiada symbolowi gry.

(Arkadiusz Radzikowski)

LOTUS III
Amiga

Kody: wyścigi na czas – łatwe: 1. PWRWVWHUM – 30, 2. XMQIYSKAS – 80, 3. UVQSNPBCM – 70, 4. CWVBQPCAV – 50, 5. SFXUXXXXP – 60, 6. HSYWSYKCG – 50, 7. IVVEMMKOZ – 50; średnie: 1. ANNSMQLPN – 60, 2. VZVDOPHCY – 50, 3. RTLMYJKHB – 60, 4. ERRURV (na końcu trzy spacje) – 67, 5. NSSSXXXXS – 60, 6. WSVUQPCSJ – 70, 7. OUNDEFACG – 99, 8. GXWDYPACV – 68, 9. BZ ZF BAT – 90, 10. LWNJWKACN – 90; wyścigi o miejsce – łatwe: 1. CRRIPWBXX – 28, 2. QPWMVQKCQ – 34, 3. XGPGPZHHS – 42, 4. FGWLSYCKM – 51, 5. PRRUMPUMV – 68, 6. NANCXXXXZ – 39, 7. IPWONWOBP – 65; średnie: 1. RLQYDVAKA – 48, 2. HDMOQFAKA – 51, 3. WXQBQMDXD – 88, 4. UDONAJHAL – 47, 5. NKWCXXXXK – 33, 6. ADNGLQKTC – 63, 7. ZXJGHBKHF – 70, 8. DPGTQKBHQ – 42, 9. IPMIJOBHQ – 62, 10. MUXURWFHA – 86. Kod wpisujemy do rubryki CODE i w rubryce COURSE ustawiamy czwarty rysunek.

(Czarek Jeżewski)

LOTUS TURBO CHALLENGE II
IBM

Po wpisaniu kodu jako DUX można zabawić się w prostą strzelankę do kaczek.

(AQQ, Paweł Kowala, Tomek Niksa, Robson, ZEB)

W rubryce PASSWORD wpisz DEESIDE – pozwala na przejście do następnego etapu, nawet jeżeli nie zdążyło się dojechać do mety.

(Robson)

TIPS & TRICKS

MEGA BALL
Amiga
Naciśnij prawy klawisz AMIGA + P – nietykalność.
(Arkadiusz Radzikowski)

MISJA
Atari
Chcąc dotrzeć do 4 klucza należy wziąć rozpęd i podskoczyć uderzając głową w minę.
(Krzysztof Pajączkowski)

NICKY BAUM
Kody: 2. MEDIT, 3. KRATTY, 4. MIRTES, 5. ARRAY, 6. JANIR, 7. TRINOS, 8. SIXAN.
(Arkadiusz Radzikowski)

NITRO
Amiga
Ustaw inicjały na MAJ – będziesz miał 50 monet i 5000 jednostek paliwa.
(Radek Jankowski, Arkadiusz Radzikowski)

OPERATION THUNDERBOLT
Nieskończona ilość żyć: EDOMTAEHC.
(Mania, Marek Pluta)

P-47
Amiga
Wpisz się jako ZEBEDEE, wtedy: F1 – dodatkowe życie, F2 – zmiana levelu.
(Michał Bliźniak, Arkadiusz Radzikowski)

PEGASUS
Amiga
Hasła: 1. SCREECH, 2. DRAGONFLY, 3, BEEBOP, 4. CELESTIAL.
(Arkadiusz Radzikowski)

PEPPER'S ADVENTURES IN TIME
IBM PC
Kilka odpowiedzi na pytania pojawiające się w grze.

Was Ben born on Milk Street in Boston? TRUE

Answer true or false, kid: Was Ben the oldest child in his family? FALSE

Ben really loved the soap making business, right, kid? FALSE

Silence Dogood is Ben's cousin. True or false, kiddo? FALSE

Ben ran away to Philadelphia when he was seventeen, right? TRUE

The Leasther Apron Club was a bunch of guys who worked with leather, right kiddo? FALSE

Answer true or false lad: The King of France once sent Ben a letter of congratulations for his electricity experiments. TRUE

Is Ben planning on going to England this year, kid? TRUE

Ben met Deborah when he was just a boy in Boston. True or false, lad? FALSE
(Junior)

PINBALL FANTASIES
Amiga
Po załadowaniu dowolnego stołu i „przescrollowaniu" się ekranu do dołu i do góry, wpisz bez naciskania ENTER: EARTHQUAKE – dowolna ilość tiltów, EXTRA BALLS – 5 bil zamiast 3, VACUUM CLEANER – skasowanie tablicy High Score, DIGITAL IILUSIONS – bila nigdy nie opuszcza stołu.
(Arkadiusz Radzikowski)

PIPELINE
Amiga
Kody: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.
(Arkadiusz Radzikowski)

PIRATES
Commodore
Niektóre miasta bronione przez forty można zaatakować z lądu, staczając jedynie walkę na szpady. Nie zawsze jednak udaje się uniknąć walki z fortem.
(Korsarz)

POPULOUS II
Amiga, IBM PC
Hasła do leveli: 20. NGAF, 120. PIABAF, 200. OPEMAK, 301. UPTIAD, 401. ETIT, 502. IIHOAT, 599. SIWOAF, 700. INCCAK, 801. MOACAK, 999. WOITAB.
(CSL's brother)

PRELIMINARY MONTY
Atari
Do III planszy włącznie można przeskakiwać naciskając klawisz SELECT.
(Smark)

PREMIERE
Amiga
Na ekranie z napisem „press fire to roll cameras" napisz SPARKPLUGS – nieśmiertelność.
(Arkadiusz Radzikowski)

RICK DANGEROUS II
Amiga
Napisz BURN IN HELL na ekranie tytułowym i masz nieśmiertelność.
(Arkadiusz Radzikowski)

RISKY WOODS
Amiga
F1 – dodaje życie, F2 – dodaje pieniądze, F3 – zmienia level.
(Arkadiusz Radzikowski, Łukasz Skolik)

ROBOCOP III
Amiga, Atari ST
Naciśnij SHIFT. Napisz THE DIDDY MEN. Naciskanie Esc – omijanie leveli.
(CSL's brother)

ROBOCOP
Amiga
Zrób pauzę i wpisz BEST KEPT SECRET – będziesz niepokonany.
(Maksiu)

ROLLING THUNDER
Amiga
Napisz JIMBABY – nieśmiertelność.
(Arkadiusz Radzikowski)

ROTOR
Amiga
Hasła: 1. GAG, 2. LIP, 3. FLY, 4. MEN, 5. AWE, 6. TNT.
(Arkadiusz Radzikowski)

SARAKON
Amiga
Hasła: LUNKWILL, VRANX.
(Arkadiusz Radzikowski)

SAVAGE
Commodore
Kody: SABATTA, PORSCHE.
(Michał Adamowicz)

SCORPION
Amiga
Wpisz się jako IMPORTLIGAT – 10 żyć.
(Arkadiusz Radzikowski)

SCUMM
Commodore
Kody: Viva CHE – ROUND 70, Not bad – ROUND 60. Wciskając strzałkę w lewo kasujesz grę, wciskając RUN/STOP kasujesz jedno życie.
(Michał 'Rodacha' Rodasik)

SECRET OF THE MONKEY ISLAND
Amiga
CTRL + W pokazuje sekwencję zakończenia gry.
(Arkadiusz Radzikowski)

SILKWORM
Amiga
Na CONTROL SCREEN napisz SCRAP 28 – nieśmiertelność.
(Arkadiusz Radzikowski)

SIMCITY
Amiga
Naciśnij SHIFT i napisz FUND – 10.000$ kredytu.
(Arkadiusz Radzikowski, Sławek Sowa, Szymon Król)

SKY HIGHT STUNTMAN
Amiga
Napisz CHEAT na ekranie tytułowym – nieśmiertelność.

STRIKE FLEET
Rosyjską rakietę Kingfish można zniszczyć odpalając kilka rakiet SMIMA w pewnych odstępach czasu. Pewność można mieć jednak tylko używając lasera.
(Korsarz)

TARGHAN
IBM
Poprawka do poprzedniego tipsa: klawisz L powoduje wczytanie nagranej sytuacji, zaś wciskając po kolei klawisze od F1 do F7 uzyskamy nieskończoną energię.
(Przemek)

TEST DRIVE II
Amiga
AERF – super przyspieszenie i świetne hamulce. GASS – przeniesienie do stacji. GASST – przenosi do stacji z super czasem.
(Mania)

THUNDERBIRDS
Amiga
Hasła: 2. RECOVERY, 3. ALOYSIUS, 4. ANDERSON.
(Arkadiusz Radzikowski)

TRIVIAL PURSUIT
Commodore
Na pierwszym poziomie na wszystkie pytania odpowiadaj YES.
(DZIŃSKI & Qba)

TURBO OUTRUN
Commodore
Jeśli chcesz przejść z etapu I do V włącz pauzę i wciśnij średnik.
(Michał Adamowicz)

TURN IT
Amiga
Hasła: 10. APRIKOSE, 20. MANDEL, 30. KIRSCHE, 40. PFIRSISCH.
(Arkadiusz Radzikowski)

WAR ZONE
Amiga
Naciśnij jednocześnie F1 + F2 + F3 na ekranie tytułowym – nieśmiertelność.
(Arkadiusz Radzikowski)

WINGS OF FURY
Napisz COLLINS, a potem: P – liczba żyć, D – naprawa samolotu, F – tankowanie w powietrzu, C – zmiana broni podczas lotu, M – nieograniczona ilość amunicji.
(Radek Jankowski)

WOLFCHILD
Amiga, Atari ST
Na ekranie tytułowym napisz THE PERFECT KISS – nie limitowana broń, SOULPSYCHEDELICIDE - nie limitowana energia.
(CSL's brother, Arkadiusz Radzikowski, Rosa)

Napisz na ekranie tytułowym ITS NOT A WALKING – nieskończenie wiele kontynuacji.
(Jajo)

VETERAN
Amiga
HELP zmienia misje.
(Arkadiusz Radzikowski)

XENON II
IBM
Podczas wyboru karty graficznej naciśnij F7. Wtedy naciśnięcie podczas gry klawisza I (duże i) spowoduje, że będziesz nietykalny.
(Michel-Angelo)


Intro, PC





Oberleutenant Andreas Kissel dostał czasowy przydział na front, więc jego działkę hardware'ową poprowadzą młodsi rangą specjaliści. Sam WIELKI KISSEL czuwa nad wszystkim i kieruje akcją przez telefon polowy. Temat na dziś: HARRIER.

W GÓRĘ PTAKI!

Harrier jest jednym z dwóch używanych obecnie na świecie samolotów pionowego startu. Prace projektowe nad nim podjęto w 1950 roku, kiedy to Królewskie Siły Powietrzne Wielkiej Brytanii (RAF – Royal Air Force) postanowiły zastąpić samoloty szturmowe Hunter. Interesowano się wtedy koncepcją pionowzlotu, jako że w czasie ewentualnego konfliktu zbrojnego w stosunkowo małej Europie lotniskom wróżono szybkie zniszczenie. Twierdzi się nawet, że po wymianie pierwszych uderzeń jedynymi zdolnymi do działań maszynami pozostałyby pionowzloty. Państwo posiadające je na uzbrojeniu miałoby znaczną przewagę nad przeciwnikiem.

W tym czasie wiele państw Europy budowało już doświadczalne pionowzloty. We Francji był to Dassault „Balzac", w Wielkiej Brytanii Short SC 1 a w Niemczech Zachodnich VJ 101. W 1957 roku firma Bristol Engine Company przedstawiła projekt przekonstruowanego silnika Bristol Orpheus z czterema obrotowymi dyszami, umożliwiającymi uzyskanie pionowo skierowanej siły ciągu. W taki sposób powstał silnik Pegasus, który do dziś, w zmodernizowanym wariancie, służy do napędu najnowszych wersji Harrierów. Jego dysze mogą być obracane o kąt 98,5 stopnia, umożliwiając nie tylko pionowy start i lądowanie, ale również wytworzenie dodatkowej siły dośrodkowej w czasie wykonywania ostrych manewrów. Dzięki możliwości wychylenia dysz o niewielki kąt do przodu, Harrier jest w stanie wyhamować z prędkości 850 km/h do 0 km/h w ciągu 10 sekund. Powrót do poprzednio utrzymywanej prędkości trwa 30-40 sekund. Takie manewry są nie do wykonania typowym samolotem.

Aby przyspieszyć wejście nowego samolotu na wyposażenie sił powietrznych, postanowiono po prostu dobudować go do istniejącego już silnika. Tak powstał P 1127 Kestrel – protoplasta Harriera. Po pomyślnym przejściu serii prób i koniecznych modernizacjach samolot skierowano do produkcji seryjnej pod oznaczeniem GR Mk 1. Firma ze Stanów Zjednoczonych – McDonnell Douglas – podjęła produkcję licencyjną tej wersji pod rodzimym oznaczeniem AV 8A. Następne wersje to szturmowa ze zmodernizowanym i rozbudowanym wyposażeniem – GR Mk 3 oraz myśliwskie wersje pokładowe Sea Harrier: FRS Mk 1 i unowocześniona FRS Mk 2. Wersje myśliwskie przeznaczone na pokłady małych lotniskowców wyposażono w nowoczesne radiolokatory Ferranti Blue Fox (warianty szturmowe nie posiadają radarów). Sea Harriery są obecnie jedynymi na świecie samolotami pokładowymi nie potrzebującymi do startu katapult. Start z lotniskowca ułatwia tzw. ski jump – wygięta pod kątem 12–17 stopni końcowa część pokładu startowego. Trzeba tutaj wyjaśnić, że pionowy start Harriera to tylko ciekawostka z lotniczych pokazów.

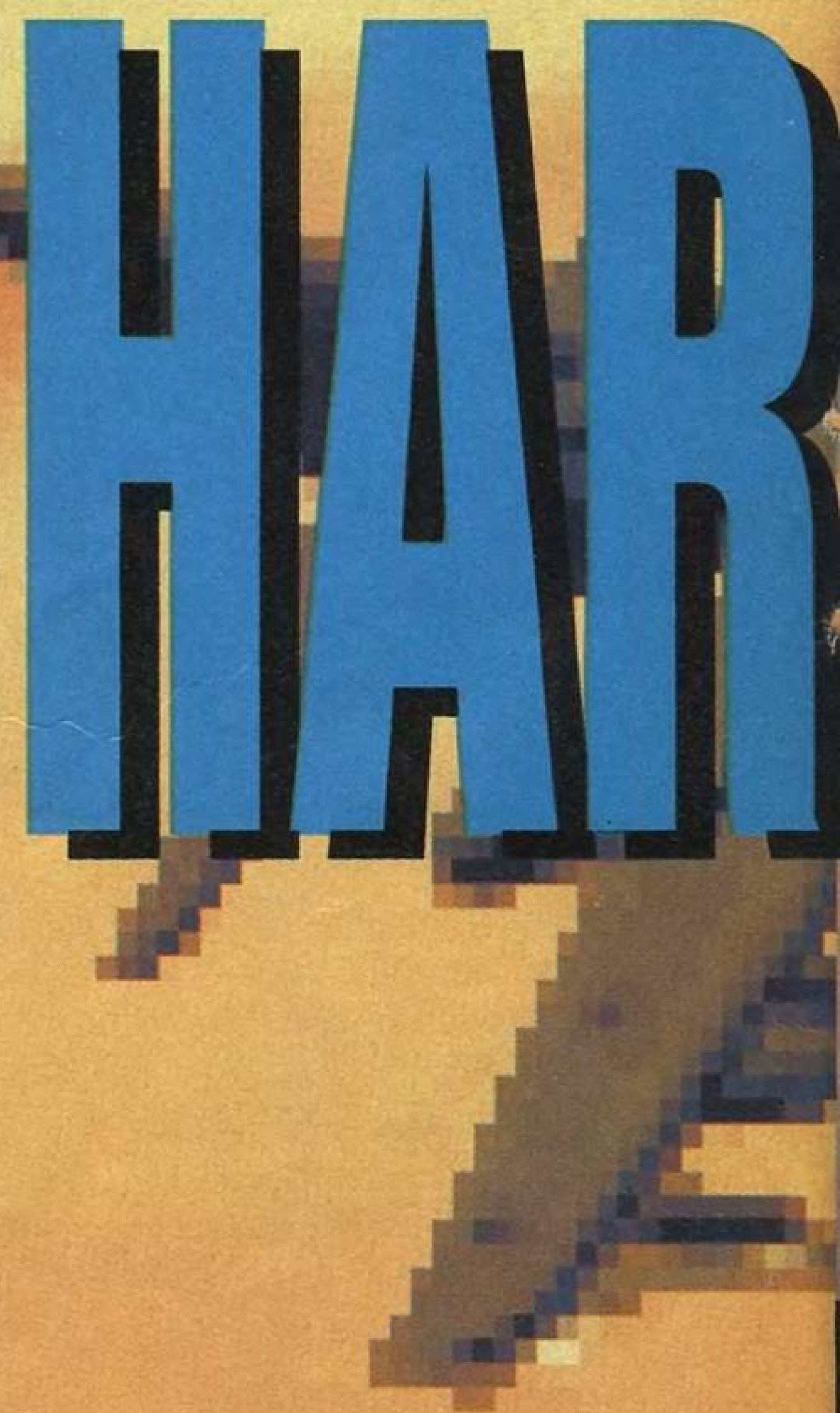
W warunkach bojowych, ze względu na niski udźwig pionowo startującego samolotu, preferowany jest raczej start skrócony. Maszyna rozpędza się z dyszami ustawionymi poziomo, a następnie wychyla je, kierując wektor siły ciągu do góry i pod niewielkim kątem do przodu. Rozbieg przy maksymalnej masie startowej nie przekracza 310 m. Dodatkowo ski jump przesuwa końcową część rozbiegu w powietrze, umożliwiając znaczne zmniejszenie długości lotniskowca, z którego Sea Harriery operują. Z uwagi na częste wykorzystywanie skróconego startu Harriery zalicza się do klasy samolotów STOVL (Short Take Off and Vertical Landing – skrócony start i pionowe lądowanie). Pozwala to na budowę bardzo małych, a zatem i tanich lotniskowców.

Bojowym sprawdzianem możliwości Harriera był konflikt o Falklandy w 1982 r. Już wcześniej teoretycy walk powietrznych uważali, że Harrier ze swoimi możliwościami manewrowania pozbawi klasyczne samoloty wielu przypisywanych im cech. Zakładali oni, że inne maszyny w Spotkaniu z Harrierem zachowywać się będą w normalny sposób. Nie pomylili się – Brytyjczycy wykorzystując gorszy poziom wyszkolenia pilotów agrentyńskich narzucali im dogodne dla siebie warunki prowadzenia walki. Największe korzyści z możliwości zmiany kierunku wektora siły ciągu Anglicy osiągali w zakresie prędkości 0,4–0,65 Ma. W tych warunkach argentyńskie Mirage były już nieco ociężałe. Dzięki wprost niesamowitym możliwościom manewrowym Harrierów Wielka Brytania wywalczyła nad Falklandami panowanie w powietrzu.

Po wojnie firma British Aerospace produkująca Harriery podjęła się ich modernizacji. Podobne prace prowadzono również w Stanach Zjednoczonych przez McDonnell Douglasa, który produkował Harriery GR Mk 1 na licencji. Postanowiono połączyć wysiłki. W wyniku kooperacji powstała wersja nosząca brytyjskie oznaczenie GR Mk 5, amerykańskie AV 8B i nazwę Harrier II. Jest ona przeznaczona do zadań szturmowych. W porównaniu do GR Mk 3 posiada unowocześniony silnik i wyposażenie elektroniczne. Masa startowa wzrosła do 14061 kg. Przebudowano skrzydła, zwiększając ich rozpiętość i powierzchnię, udoskonalono je także pod względem aerodynamicznym. Później Amerykanie rozbudowali awionikę o wyposażenie, pozwalające zwiększyć możliwości operowania w nocy, tworząc wersję AV 8D. Brytyjczycy przyjęli ją na uzbrojenie pod oznaczeniem GR Mk 7. Nie zaniedbano również wersji myśliwskich. Rozpoczęły się próby wariantu AV 8B Harrier II Plus z doskonałym radiolokatorem AN/APG 65. W jego opracowaniu uczestniczyły również Włochy i Hiszpania. Dotychczas USMC zamówił 27 egzemplarzy, Włochy podpisały list intencyjny w sprawie zakupu 13 sztuk, a Hiszpania jest zainteresowana kupnem 8. Konsorcjum produkujące Harriery II Plus spodziewa się ciągłej sprzedaży do roku 2005, po 80–150 sztuk rocznie.

Nowoczesnego wojskowego lotniska nie da się schować. Para odkrytych, betonowych pasów startowych, które mierzą przeszło dwa kilometry każdy, jak też hangary i magazyny powodują, że taka baza jest widoczna jak na dłoni i, co za tym idzie, potrzeba ogromnej ilości sprzętu bojowego, aby ją obronić. W przypadku ataku samoloty, które w niej się znajdowały pozostaną zupełnie bezużyteczne aż do naprawy lotniska. Oczywiście nie trzeba mówić, że Harrier'owi wystarczy jakikolwiek równy kawałek terenu, żeby móc startować i lądować, siejąc w międzyczasie spustoszenie wśród wroga.

Konstrukcja jednostki napędowej Harrier'a z nastawnymi dyszami silnika była zaplanowana do użytku wyłącznie przy starcie i lądowaniu. Ale czemu nie spróbować, co się stanie, jeśli odkręcimy dysze silnika do dołu w locie? – pomyślał pewien amerykański pilot, porucznik Col Blot. Jak pomyślał, tak zrobił, tyle, że zapomniał o dopięciu pasów. Oddaję mu głos: „...samolot zaczął zwalniać w przerażającym tempie, którego nie mogłem określić, ponieważ mój nos został wgnieciony w celownik działka. Szarpałem teraz drążek, trzymając go prawą ręką między nogami i próbując się ratować". Od tego czasu piloci byli ostrożniejsi, ale technika VIFF'owania (od skrótu: Vectoring In Forward Flight) została wkrótce rozwinięta. Na pewno opłaca się wykorzystywać ten manewr. Daje on możliwość znacznego zacieśnienia zakrętu, co podczas walki powietrznej




Słynny pionowy start

Paweł Kierzek





bardzo często okazuje się nader praktyczne.

Cóż, wypadałoby napisać o samej grze. Wyprodukowała ją firma MICROPROSE mająca niezłą sławę w dziedzinie symulatorów. Harrier Jump Jet jest najnowszy i najlepszy (podobno F15 III jest jeszcze lepszy, ale nie uwierzę, dopóki nie zobaczę). Jest w nim kilka poprawek w porównaniu z poprzednimi grami. Należy do nich przede wszystkim graficzne odwzorowanie terenu. System Gouraud'a polegający na mieszaniu kolorów pomiędzy wektorowymi płaszczyznami i świetnie dopracowane góry powodują, że w realizmie program ten nie ustępuje nawet Comanche'owi. Poza tym gra doczekała się menu uruchamianego w trakcie symulacji poprzez naciśnięcie Escape. Klawisze są wyjątkowo łatwe do zapamiętania. Gra ma też kilka zalet, które są cechą wspólną dla wszystkich produktów MICROPROSE: wspaniałą instrukcję mającą 300 stron, doskonałe odwzorowanie współczesnych warunków walki i świetną grafikę przed, po i w trakcie misji.

Gra zaczyna się doskonałym intro (radzę nie przeskakiwać – naprawdę warto obejrzeć), zajmującym 2 MB renderingiem z 3D-STUDIO. Dalej program sprawdza, czy naprawdę mamy licencjonowaną kopię – i znajdujemy się w głównym menu. Opcje menu to ROSTER, FLY, GAME TYPE, WORLD, DOGFIGHT, ACES, MISSION BRIEFING i QUIT, których większości chyba nie trzeba omawiać. Ważniejszy jest sam lot, walka powietrzna i użycie uzbrojenia. Latać można w jednej z trzech kampanii, z których każda jest trochę trudniejsza od poprzedniej. Do wyboru mamy Hong Kong 1996, Falklandy 1997 i Biegun Północny 1998. Liczba misji jest najprawdopodobniej nieograniczona. Misja jest wybierana losowo przez komputer i należy do jednej spośród trzech kategorii: powietrze-ziemia, ziemia-ziemia i rekonesans. Dwie pierwsze kategorie są podzielone na podtypy, co daje różnorodność akcji i powoduje, że gra się nie nudzi. Można polecieć jedną misję lub uczestniczyć w jednym dniu kampanii. Można też pójść na całość i pomóc wybranej armii w wygraniu całego konfliktu, ale uwaga! Rodzina nie ujrzy nas na oczy przez następne kilka dni. Osobiście wcale nie przeszkadza mi to, że samemu nie można wybrać misji. Takie jest przecież życie pilota – służba nie wybiera.

Miłe jest to, że w każdej chwili można kombinacją Ctrl-T zmienić nieudaną misję w trening. Wtedy można się nawet dać zabić, a wynik nie zostanie zarejestrowany. Ciekawa jest też opcja DOGFIGHT. Jest to prosta strzelanina, w której komputer umieszcza nas w środku chmary wyjątkowo nieprzyjaźnie nastawionych przeciwników. Zabawa polega na załatwieniu tylu samolotów, ile się da, zanim one załatwią ciebie. Po zestrzeleniu dwudziestu (bagatela!) wrogów twoje zapasy broni zostaną uzupełnione. Zabawa trwa!

Różnice pomiędzy samolotami AV-8B i Harrier GR.7 sprowadzają się do tego, że brytyjski samolot ma wbudowany ECM-POD (system zakłóceń radarowego naprowadzania rakiet przeciwnika. W amerykańskiej wersji ECM-POD trzeba podwiesić na centralnym zaczepie (tracąc miejsce na np. jedną bombę). Poza tym oba Harrier'y różnią się trochę między sobą uzbrojeniem, które można wrzucić im pod skrzydła. Wielka Brytania nie używa między innymi rakiet powietrze-ziemia Maverick i bomb Rockeye. Zastępują je europejskie odpowiedniki.

(skrócony) START!

Wciśnij Shift-+. Po około 3 sekundach (przy prędkości 90 węzłów) stuknij klawisz [.

Podnieś podwozie. Klapy przestawią się automatycznie.

Ustaw dysze silnika na 0 trzymając przez chwilę przycisk]. Wciśnij – (minus) i ustaw ciąg silnika na 85%.

Włącz autopilota, a ustawi Cię na właściwym kursie.

W powietrzu!

Co robić w powietrzu, każdy wie. Zwróć uwagę na doskonałą plastyczność terenu i obejrzyj samolot z zewnątrz. Ta ramka, która zajmuje cały obraz w kokpicie to HUD (Head-Up Display). Jest stanowczo za duży, ale przynajmniej da się coś na nim przeczytać. Strzelanie to rzecz oczywista, wystarczy spojrzeć na załączoną listę klawiszy.

Czym się różni ta gra od wcześniejszych symulatorów? Wystarczy zniżyć pułap lotu i spojrzeć na ziemię. Niezłe, prawda? Sterowanie samolotem i taktyka są bardzo podobne do pozostałych, wcześniejszych gier MICROPROSE – latać należy nisko, szybko i ostrożnie. Jeśli tego nie zrobimy, to (odpowiednio) spotkamy się z gradem rakiet, nawałnicą samolotów lub ziemią (co do tego ostatniego: pamiętaj, że rakiety przeciwnika mają efektywność pół na pół - ziemia działa zabójczo w stu procentach). Jedyną nietypową cechą pilotażu, charakterystyczną dla typu samolotu, jest właściwie możliwość skróconego startu i lądowania i zatrzymywania się w powietrzu. Dzięki temu można poważnie zaskakiwać przeciwników, zatrzymując się w powietrzu lub zakręcając szybciej, niż oni. Technika wykonania ciasnego zakrętu jest następująca: Wejdź w przechył i ściągnij na siebie drążek. Teraz wciśnij Shift-[. Po zakończeniu zakrętu nie zapomnij z powrotem ustawić dysze na 0° wciskając kombinację Shift-].

Na końcu misji pojawia się jednak problem, który spędza sen z powiek większości komputerowych (i nie tylko!) pilotów...

Jak wylądować?

Na szczęście szczególne własności Harrier'a powodują, że wylądowanie nawet przy REALISTIC LANDINGS jest proste, a to z powodu bardzo małej prędkości, przy jakiej może utrzymać się w powietrzu. Oto recepta na skrócone lądowanie (dobre w każdych warunkach):

Wszystkie lotniska są zorientowane w kierunku północ-południe, więc musisz ustawić kurs tak, aby lotnisko było na 00° lub 180°.

Musisz zacząć podejście, kiedy jesteś ok. 10 mil od lotniska.

Zmniejsz ciąg silnika do 75%. 6 mil od lotniska opuść podwozie.

HARR!ER JUMP JET

3 mile od lotniska twoja prędkość nie powinna przekraczać 140 węzłów.

Przekręć dysze silnika na 40°.

Teraz używaj ciągu silnika, steru kierunku (a nie lotek!) i wysokości, żeby wpasować się w pas. Spróbuj jeszcze zwolnić przed przyziemieniem.

Kiedy koła dotkną ziemi, włącz hamulce i wyłącz silnik. Wszystko wskazuje na to, że wylądowałeś!

Virus


Misja na Grenlandii, PC

KLAWISZOLOGIA

Kontrola mocy i wektora ciągu silnika

+	zwiększenie ciągu silnika
Shift/+	ciąg silnika na max
–	zmniejszenie ciągu silnika
Shift/–	ciąg na 0
[	zwiększenie kąta nastawienia dysz silnika (w dół i do przodu)
]	zmniejszenie kąta (do tyłu)
Shift/[	dysze ustawione na 98°
Shift/]	dysze na 0°
[	pojedyncze stuknięcie, kiedy samolot jest na ziemi powoduje ustawienie dysz na 55°

Drążek sterowy – na klawiaturze

Klawisze numeryczne lub kursory zastępują drążek. Numeryczny klawisz 5 centruje wszystkie stery i wyrównuje lot (tylko w SIMPLE FLIGHT MODE)

Podstawowe klawisze używane podczas lotu

A	autopilot
B	hamulec (aerodynamiczny i do kół)
G	podwozie
W	wybór następnego punktu zwrotnego
Shift/W	wybór poprzedniego punktu zwrotnego
Alt/E	katapulta
Alt/J	wyrzucenie zbędnego uzbrojenia powietrze-ziemia
Alt/F	pozbycie się paliwa

Kompas Taktyczny



0 (zero)	automatyczny zawis w powietrzu (tylko w SIMPLE FLIGHT MODE)
<	ster kierunku (orczyk) w lewo
>	ster kierunku w prawo

Wyświetlacze w kabinie

TAB	przełączanie funkcji HUD (VSTOL, NAV, A/G)
H	włączanie HUD
Z	funkcje lewego MFD (w górę)
Shift/Z	funkcje lewego MFD (w dół)
X	prawy MFD (góra)
Shift/X	prawy MFD (dół)
6 albo S	zmiana skali kompasu taktycznego (2–32)
Shift/6/S	odwrotny efekt
7	włączanie punktów zwrotnych na mapie
9	ściągawka misji (na prawym MFD)
8	linia kursu na kompasie taktycznym

Uzbrojenie

Backsp.	złapanie celu
Shift/Back	wybór celu znajdującego się najbliżej punktu zwrotnego
Alt/L	wyłączenie uchwyconego („zalockowanego") celu
M	typ ataku lub wyświetlania celownika
Space	wypuszczenie (salwy) wybranej broni
Return	wybór broni
1	ustawienie 1 sztuki uzbrojenia do salwy
2	ustawienie 2 sztuk uzbrojenia do salwy
3	ustawienie 4 sztuk uzbrojenia do salwy
4	ustawienie wszystkich sztuk uzbrojenia do salwy
N	włączanie FLIR (Forward Looking Infra-Red, czyli okularki na podczerwień)

Obrona

D	automatyczny system obronny – samolot sam wystrzeliwuje flary i „szafy" i włącza ECM E ECM, czyli system zakłócający (nie jest wbudowany w amerykańskiej wersji samolotu)
F	flara (ręcznie) – na rakiety napr. podczerwienią
C	chaff (ręcznie) – na rakiety napr. radarem

Widoki z kokpitu

F1	w lewo i w tył
F2	w lewo
F3	do przodu (tablica przyrządów)


Znowu dym o Falklandy, PC

F4	w prawo
F5	w prawo i w tył
F6	do góry

Widoki z kamer

F7	kamera taktyczna: Harrier - wybrany cel
Shift/F7	kamera taktyczna: wybrany cel - Harrier
F8	„swobodnie latająca" kamera

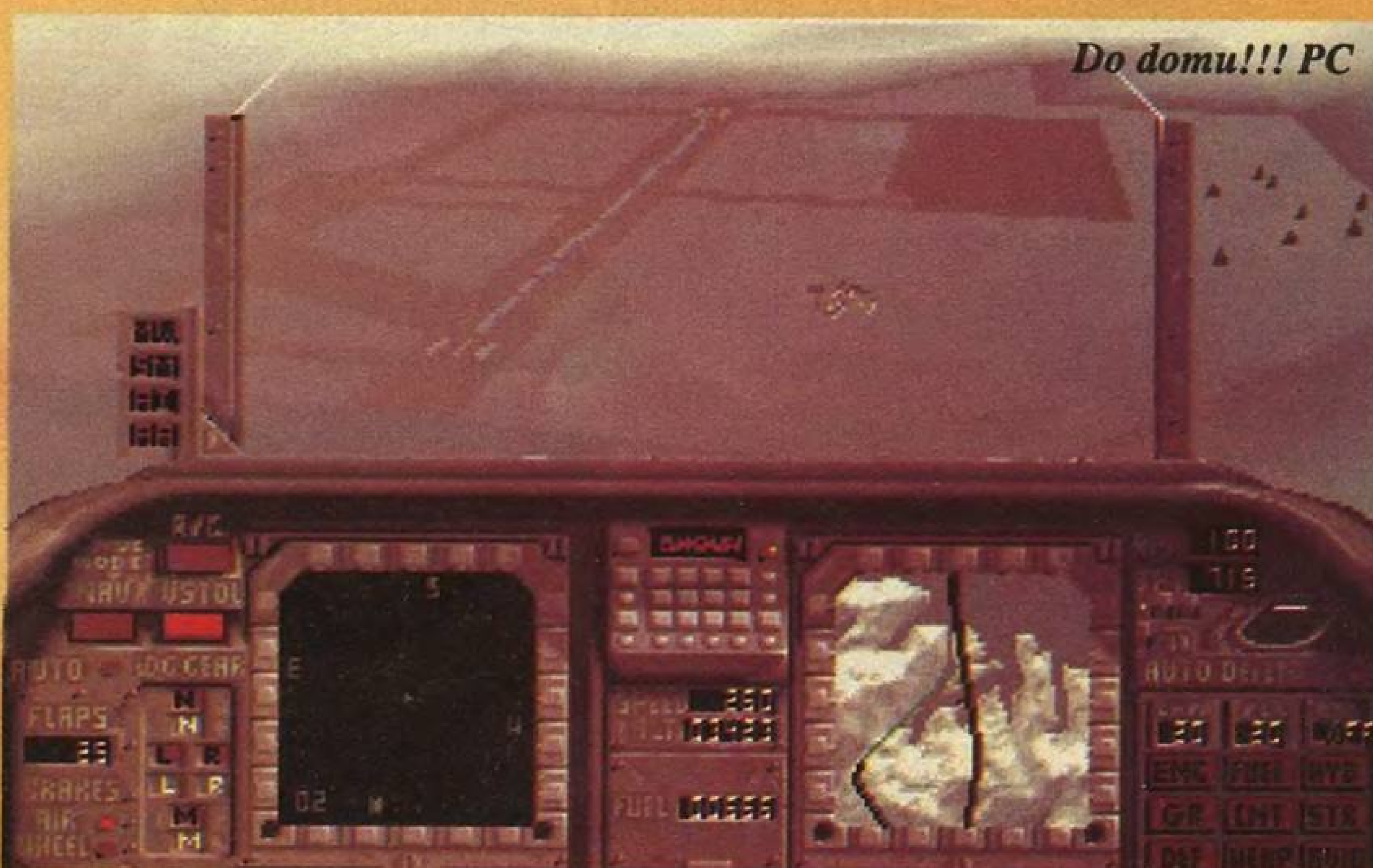
Widoki ze „swobodnej" kamery

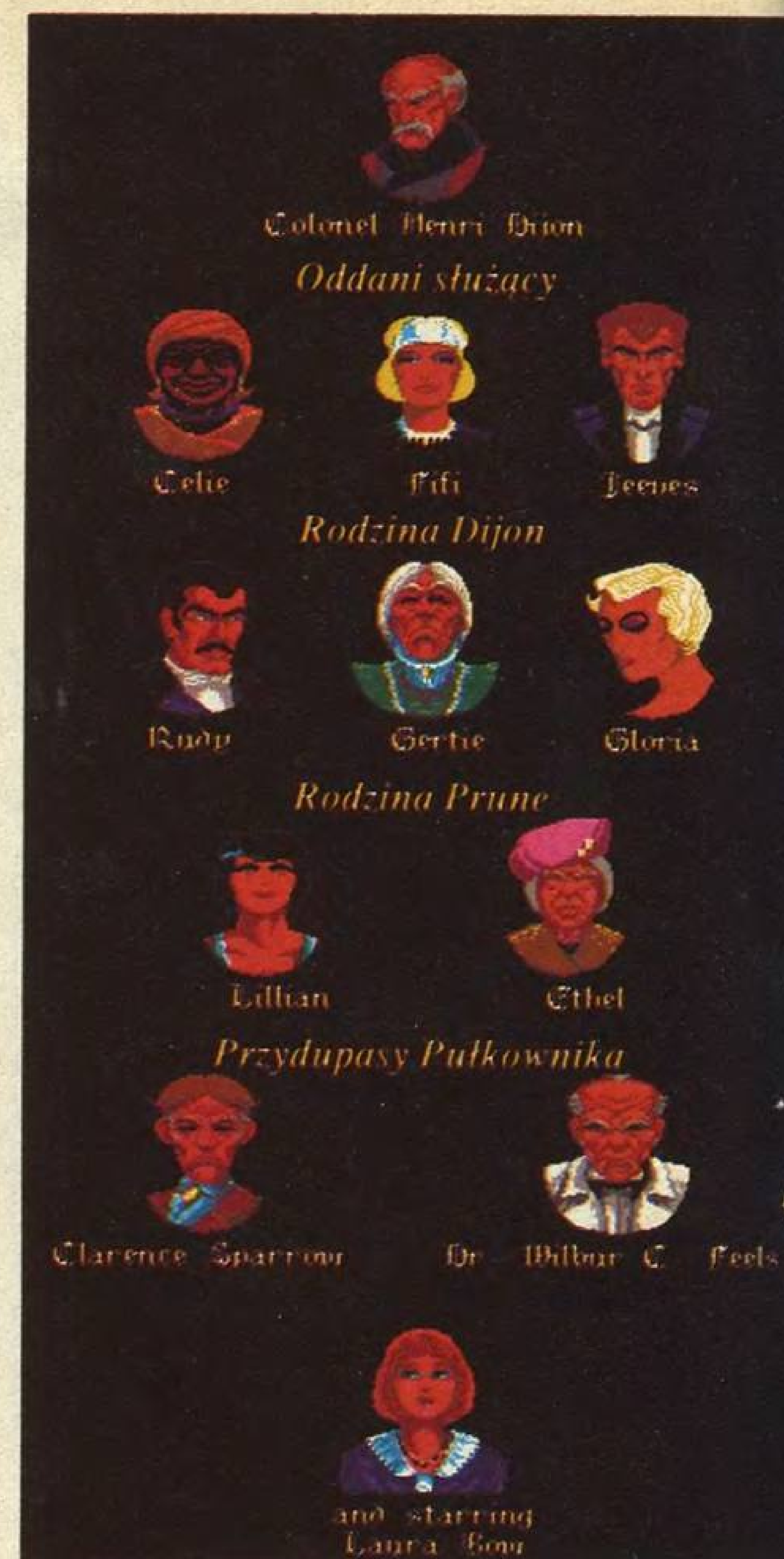
Num /	przeglądanie obiektów symulacji
Num *	to samo, tylko w odwrotnym kierunku
Pg Up	przekręcanie kamery ponad obiekt
Pg Dn	przekręcanie kamery pod obiekt
Ins	przekręcanie kamery na lewą stronę obiektu
Del	przekręcanie kamery na prawą stronę obiektu
Num –	przybliżenie
Num +	oddalenie

Klawisze dotyczące gry

Escape	wejście do menu i zatrzymanie akcji
Alt/A	przyspieszacz czasu
Alt/B	Boss Mode (ukrycie gry przed szefem, nauczycielem lub rodzicami)
Alt/G	cieniowanie terenu
Alt/H	zmiana koloru HUD'a
L	ostatni komunikat HUD'a
Alt/Q	koniec gry (miłego DOS'u)
Alt/S	dźwięk
Alt/R	ponowne załadowanie uzbrojenia (tylko w misji treningowej)
Alt/T	przejście do misji treningowej




Do domu!!! PC



SPADEK PUŁKOWNIKA

Zapowiadał się nudnawy weekend. Właściwie wszystkie egzaminy miała do przodu, a i nowego materiału było niewiele. Gdyby była chłopcem, mogłaby pójść na piwo z kolegami, albo...

Lecz czasami los uśmiecha się nawet do zwykłych, pilnych studentek. Oto Lillian, koleżanka Laury, zaprosiła ją na wycieczkę. Miały pojechać do dziadka Lillian, starego pułkownika, który nie wiadomo dlaczego, właśnie teraz postanowił urządzić zjazd rodzinny. Lillian, jako że potrzebowała towarzystwa (oj nie lubiła tych starych wapniaków), zaprosiła Laurę. Cóż, perspektywa spędzenia weekendu w towarzystwie zupełnie obcych ludzi nie była zbyt pociągająca, ale dwa dni w internacie byłyby jeszcze gorsze.

Podróż przebiegła bez specjalnych zakłóceń, jednak okazało się, że Lillian nie powiedziała całej prawdy. Posiadłość dziadka nie była domkiem leżącym gdzieś niedaleko miasta. Był to prawie pałac, no, może bardzo duży dom, położony w głębi strasznych lasów. Dotrzeć do niego można było wyłącznie drogą wodną – najpierw statkiem, a później łódką. Niedaleko od domu widać było mały, przydomowy cmentarzyk oraz kapliczkę. Pech chciał, że właśnie pogoda zaczęła się psuć, zanosiło się na burzę. Drzwi domu otworzył służący. Wyglądem przypominał Frankensteina. Na pewno nie potrzebują tu alarmu – pomyślała.

Obiad minąłby w miłej i przyjemnej atmosferze, gdyby nie fakt, że nie padło ani jedno słowo. Pod koniec kolacji Pułkownik wygłosił przemówienie, które obudziło w Laurze niezbyt sprecyzowane uczucie, że jest w tym domu nieproszonym gościem.

Po kolacji Laura wróciła do swojego pokoju. Uporządkowała myśli, wzięła notatnik i... tu zaczyna się akt pierwszy.

Zainteresowanych dalszym przebiegiem gry, odsyłam do niej samej. Praw-

da, że nie wcielamy się w postać Sherlocka Holmesa czy Herkulesa Poirot, tylko w jakąś tam studentkę, jednak nie szata zdobi człowieka (ale szympans szatę, jak kiedyś powiedział Tytus de ZOO). W tej grze liczy się tylko pomysłowość i inteligencja gracza. W zależności, co wymyślimy i jakie wnioski wyciągniemy z zaobserwowanych faktów, gra kończy się w różny sposób.

Gra podzielona jest na osiem aktów (jak w teatrze). W każdym akcie należy wykonać jakieś czynności – kogoś podejrzeć, z kimś porozmawiać, zauważyć pewne istotne szczegóły.

Podstawową rzeczą w tej grze jest podsłuchiwanie i podglądanie. Jednak nie licz na to, że inni pozwolą tak po prostu się podsłuchiwać. Najczęściej zdarza się, że po twoim wejściu rozmowy milkną. Aby dowiedzieć się, o czym naprawdę rozmawiają, musisz użyć sekretnych przejść. Znajdują się one za elementami dekoracyjnymi hallu – zegar, lustro, szafki. Wewnątrz tych przejść znajdziesz otworki do podglądania osób znajdujących się aktualnie w pokoju.

Ważne jest także, aby dokładnie oglądać znalezione przedmioty. Pamiętaj, że prawdziwy detektyw nigdy nie wychodzi z domu bez szkła powiększającego. Tobie wystarczy monokl znaleziony przy trupie doktora Wilbura. Inną ważną rzeczą są częste wizyty na strychu – klucz do windy możesz znaleźć w lufie modelu armaty w pokoju Pułkownika, a klucz do drzwi znajdziesz pod koniec ósmego aktu.

Najpierw trochę wiadomości o postaciach, później lista czynności, które trzeba wykonać, żeby skończyć każdy akt. Na końcu gry otrzymasz ocenę Twoich detektywistycznych umiejętności.


Za szafami są tajne pomieszczenia, PC


Tu mieszka Fifi, PC

THE COLONEL'S BEQUEST

INFORMACJE O POSTACIACH

Pułkownik (Colonel)
Pali cygara. Podglądaj go, gdy jest sam, z Fifi lub z Lillian. Zauważ, jak wstaje z wózka inwalidzkiego i poprawia ogień w kominku.

Lillian
Podsłuchuj jej prywatne rozmowy z jej matką i Pułkownikiem. Przesłuchaj ją (a co to, policja?), gdy będzie w kuchni razem z Celie. Zobacz, jak przygląda się kolekcji broni Pułkownika. Zauważ jej dziwne zachowanie w domku z zabawkami (więcej niż raz). Na końcu przeczytaj jej pamiętnik.

Ethel
Przepytaj ją na początku gry. Podsłuchuj jej rozmowy z Lillian. Zobacz, jak pije sama. Zobacz, jak chodzi po ogrodzie zataczając się.

Getruda
Podsłuchuj jej rozmowy z Clarencem. Wie wszystko o jego aferach z Glorią, o jego chęci kupienia ziemi należącej do Ethel i jego kłopotach na wyścigach konnych.

Gloria
Podsłuchaj jej rozmowę z Rudy'm. Odkryj, że ma romans z Clarencem. Podejrzyj, jak grozi Wilburowi i jak łamie serce Clarence'a. Zauważ, jak siedzi sama i słucha victoroli.

Rudy
Podsłuchaj jego rozmowę z Glorią, a potem z Clarencem. Złap go na gorącym uczynku, kiedy próbuje pocałować Fifi. Zobacz, jak sam je i jak przeszukuje pokój Lillian. Ciekawe, dlaczego Beauregard go lubi. Głupie, stare psisko.

Clarence (adwokat)
Clarence pali cygara. Podsłuchuj jego prywatne rozmowy z Ethel, Rudy'm, Wilburem i z Glorią. Na spółkę z Wilburem gra na wyścigach konnych, poza tym romansuje z Glorią i bije się z Rudy'm. Zauważ, jak pije w osamotnieniu i jak coś zapisuje w notesie. Kiedy znajdziesz jego trupa, weź z jego ciała zapałki.

Wilbur (doktor)
Zauważ, jak coś czyta w bibliotece. Gloria grozi mu z powodu jakichś medycznych problemów z przeszłości. Podsłuchaj jego rozmowę z Clarencem. Przy jego trupie znajdziesz monokl.

Jeeves (lokaj)
Jeeves (czyli po polsku Jan) jest typem samotnika. Odkryj jego romans z Fifi.

Fifi (pokojówka)
Ma chusteczkę i używa perfum. Podejrzyj jej miłosne perypetie z Pułkownikiem, Rudy'm i Jeevesem.

Celie (kucharka)
Znajdź jej naszyjnik, a od razu Cię polubi. Odwiedź ją w domu kilka razy. Pomódl się z nią w Kaplicy.

Blaze (the koń)
Weź marchewkę z domu Celie i daj mu.

Beauregard (the pies)
Weź z lodówki kość i daj ją Beauregard'owi. Szybko przeszukaj jego budę.

Polly (the papuga)
W pokoju Jeevesa możesz znaleźć pudełko krakersów. Dawaj je papudze w trakcie każdego aktu.

WALK-THROUGH

ACT 1

Musisz: pójść do sypialni Colonela i zobaczyć go z Fifi, na parterze zobaczyć rozmawiających Gertrudę i Clarence'a. W pokoju z bilardem musisz zobaczyć Glorię i Rudy'ego, a później Gertrudę śpiącą w jej pokoju.

ACT 2

Zobacz Wilbura i Clarence'a kłócących się na zewnątrz. Zobacz Lillian i Celie w kuchni. Zobacz Wilbura czytającego w bibliotece. Znajdź ciało Gertrudy w pokoju z bilardem.

ACT 3

Odkryj, jak Lillian siedzi w domku z zabawkami i czyta swoim lalkom książkę. Zobacz Glorię, jak siedzi sama w sali bilardowej. Podejrzyj kłótnię Rudy'ego i Clarence'a w ich pokoju gościnnym, a potem Rudy'ego i Fifi. Możesz też znaleźć ciało Wilbura – nie zapomnij zabrać monokl!

ACT 4

Złap Lillian, jak ogląda kolekcję broni Pułkownika. Poza domem musisz zobaczyć Rudy'ego, Clarence'a i Ethel, a także ciało Glorii.

ACT 5

Podsłuchać Lillian i Pułkownika, Rudy'ego w jadalni i Clarence'a, jak pije, zajrzeć do pokoju Pułkownika, kiedy nie ma go w pobliżu i znaleźć trupa Ethel.

ACT 6

Zobacz, jak Lillian chowa swój pamiętnik do walizki i jak Clarence coś pisze przy biurku. Powinieneś też zobaczyć Rudy'ego z Beauregardem i odkryć, że Jeeves i Fifi zostali zamordowani. Zapukaj do drzwi domku Celie.

ACT 7

Zobacz, jak Lillian siedzi w domku z zabawkami i zachowuje się bardzo dziwnie. Idź do Kaplicy i módl się z Celie. Przeczytaj dziennik Clarence'a. Zobacz, jak Rudy przeszukuje pokój Lillian. Znajdź ciało Clarence'a.

ACT 8

Przeszukaj trupa Lillian, znajdź klucz. Weź pistolet i nabój. Naładuj broń. Wejdź na strych drzwiami (otworzysz je znalezionym kluczem). Zastrzel Rudy'ego. Teraz popraw się na krześle i przygotuj się do obejrzenia wielkiego finału.

Na koniec coś do śmiechu. Po pierwsze, spróbuj wziąć prysznic w łazience, a zobaczysz scenkę jak z Hitchcocka. Po drugie, spróbuj naoliwić ramię zbroi. Rozbrajające, n'est-ce pas? Miłej zabawy!

Gustav

16 BIT
SIERRA
1989
PRZYGODOWA
AMIGA ATARI ST PC HERC, CGA EGA, SB
OKO / UCHO — SUPER


Stajnia, PC


Altana, PC



Pudłują za deptanie trawników

Tło - miasteczko Middleville, PC

ETERNAM



Legionista, PC

Włączasz komputer, nic. Trzeba poprawić dobrym kopniakiem, żeby pudło ożyło. Seria cichych bulgotów z biodysku i niebieska poświata trójwymiarowego ekranu świadczą, że pomogło. W czasie, gdy Twój złom negocjuje z Siecią, zakładasz kombinezon sensoryczny. Oj cieniutko, kredytu wystarczy na około dwie godziny. Po tym czasie Sieć ze standardowym lakonicznym komunikatem odetnie połączenie ze światem zewnętrznym.

Szpetnie klnąc pod nosem, wspinasz się do żyroskopu własnej roboty. Teraz aplikujesz małą dawkę środków psychotropowych marki Coca–Cola i możesz sprawdzać kanał telepatyczny. Cholera, jeszcze działa! Kupione od żółtków podzespoły, nawet te z odpadów przemysłowych, są najwyższej jakości. Polecasz Sieci odpalenie projektu Eternam i po adaptacji zostajesz przerzucony w cyberprzestrzeń...

„Witam na planecie Eternam, jeśli przeglądałeś naszą broszurę wiesz, że to wakacje Twojego życia.

Ty, Don Jonz, zaraz zwiedzisz wyspy, które są w istocie wysoce dokładnymi historycznie reprodukcjami. Wiele syntetycznych humanoidów dostarczy uderzającego realizmu, byś odczuł bardziej intensywną przyjemność."

Wypowiada te słowa atrakcyjna, młoda dziewczyna, która tutaj jest twoim przewodnikiem. Po chwili jej obraz znika i zaczynasz rozglądać się w terenie. Ponieważ byłeś prawie zupełnie spłukany, stać Cię było tylko na delikatnie mówiąc średnie ubranko sensoryczne, a hełmofon zrobiłeś z kasku motocyklowego, to masz do dyspozycji ograniczoną liczbę czynności. Wszystkie widzisz jako ikonki na swoim terminalu. Możesz brać i używać przedmioty. Analizator obiektów sprzężony z bazą danych Sieci umożliwia dokładne oglądanie obiektów. Translator zaś pozwoli rozmawiać z tubylcami, powinieneś używać go przy każdej nadarzającej się okazji.



Pies przyjacielem człowieka, PC

CUDA

Zaczynasz na jakiejś ścieżce. Konwersując z pierwszym napotkanym osobnikiem dowiadujesz się, że dalej jest zamek. Skieruj swe kroki do Księcia, po drodze jest mała chatka, gdzie możesz porozmawiać z łowcą niedźwiedzi. W zamku musisz znaleźć zapałkę (match), cukierka (sweetmeet) i okulary na podczerwień (infrared glasses). Cukierek daj strażnikowi, by wpuścił cię na salę audiencyjną. Tutaj władca wyspy Cuda da Ci zadanie. Wpierw, by zweryfikować twe kwalifikacje herosa, podda cię Próbom. Zanim do nich przystąpisz, powinieneś odnaleźć średniowieczny aparat foto (medieval camera) oraz skórki cebuli (onion skins). Nieszczęsne Próby odbywają się za włazem pod schodami na piętro. Porozmawiaj z czachą, a być może otrzymasz wskazówkę.

1. Piorunujące spojrzenie – użyj skórek od cebuli. Oczy zaczną łzawić, namocz się porządnie pod każdym okiem.

2. Ogniste zapory – od razu idź na drugą stronę, zanim twoja łzawa impregnacja nie wyparuje.

3. Zapadnia – krzyknij, a echo spowoduje że wisząca pod sufitem belka spadnie, po niej przejdź na drugą stronę.

4. Sprawdzian wiary – wybierz wyjście jaskrawo oznaczone jako takie, nie jest ono mimo pozorów pułapką.

5. Niewidzialny szlak – by uniknąć bisekcji, włóż okulary na podczerwień, idź ujawnionym śladem.

6. Meblowa blokada – zauważ, że wszystkie przedmioty są drewniane, wystarczy więc przysłowiowa zapałeczka.

7. Miażdżące wyjście – jeśli nie chcesz zostać mokrą plamą na ścianie, ustaw odpowiednio dźwignie w jednej z poprzednich komnat (lewa do góry, prawa w dół).

Gdy już szczęśliwie wyjdziesz z opresji, weź klucze i wróć do sali audiencyjnej. Książę pogratuluje Ci, wyjawi szczegóły misji i da mały nożyk na drogę. Idź teraz do kapitana straży i zwróć mu zagubione klucze. W podzięce wyjawi Ci on sekret tajnego przejścia do apar-



Mapa Eternamu, PC

Leszcz barowy - Król, PC

Zakład naprawc


Dom 2-go Barona
Tu kupisz kompas


Gilette najlepsze dla mężczyzny, PC

tamentów Księcia na piętrze – wykorzystaj je. Przeczytaj list i wydobądź od władcy nieco złota.

Komu w drogę, temu czas. W tawernie zagadnij pijaczka na stryszku, a poznasz sposób na opuszczenie wyspy. Na drodze napotkasz kapłana, powołaj się na jego imię w Świątyni. Tam też weź od starszej pani list do przekazania jej córce, Mariannie. Gdy dojdziesz do brzegu wielkiej wody, śmiało idź dalej, woda tutaj jest dosyć płytka.

DORALIS

Dotarłeś do wyspy Doralis, jej mieszkańcy znani są z tego, iż migiem i niezauważenie potrafią uwolnić przybyszów od nadmiaru gotówki. Unikaj więc zbędnych rozmów z tutejszymi. Z Księgowym rozmawiaj raczej grzecznie, to powie Ci, gdzie szukać dalej. W domu na uboczu, gdzie obradują rewolucjoniści spotkasz Mariannę. Przekaż jej list, w zamian otrzymasz jeszcze nieznany rojalistom znak rewolucyjnej braci. Włóż go i dopiero wtedy idź do babuni, inaczej z miejsca potraktuje Cię siekierą, a tak – – zdradzi hasło przemytników w karczmie. Idź do miasta Middleville.

Na rynku podejmij się walki z krwiożerczym, niepokonanym olbrzymem. Zanim rozłoży Cię na części, utnij mu nożykiem gumkę od portek, przez co być może niezbyt uczciwie wygrasz walkę. Idź do przystani, po drodze zabierając sprzed domów termometr, kluczyk, rakiety (rockets), roślinkę (canis crotus). Porozmawiaj z przewoźnikiem. Okaże się, że do korzystania z promu potrzebne są dwa zezwolenia, po jednym od każdego z baronów. Zajrzyj do karczmy i poproś o coś „mocnego". Nie zrażaj się tym, że to nielegalne i porozmawiaj z jegomościem przy końcu kontuaru. W wyniku rozmowy będziesz miał dostęp do pomieszczenia z tyłu. Urzęduje tu stary pirat, wrócisz do niego później.

Wejdź na trawnik przed posesją barona. Zostaniesz ujęty przez straż miejską i skazany przez niezawisły sąd na karę śmierci. W celi masz niewiele czasu. Usłyszysz dobiegające z zewnątrz głosy młodej pary. Porozmawiaj z nimi i zaoferuj złoto w zamian za sposób ucieczki. Okaże się, że cegły w jednej ścianie nie mają spoiwa, dzięki czemu jesteś znowu wolny. Ponownie wejdź na trawnik, tym razem bez problemu wejdziesz do domu. Papużce można dać nasiona, które znajdziesz w kuchni. Poproś barona o zezwolenie, da ci je od ręki.

Drugiego barona znajdziesz na lewo od handlarza kompasów. Tutaj trzeba będzie na pozwolenie zapracować, gdyż baron żąda za nie dowodu zdrady swojej żony. Idź do komnaty Milady. Gdy zacznie iść w kierunku magicznego lustra, wyciągnij kamerę i sfilmuj jej rozmowę z kochankiem. Daj następnie baronowi kamerę, za co otrzymasz drugie pozwolenie. Teraz przewodnik bez dalszych przeszkód zawiezie Cię na technologiczną wyspę Stomaca 0.1.

STOMACA

Pobyt zaczynasz na Uniwersytecie, gdzie każdy nowo przybyły przechodzi rygorystyczny test na inteligencję, składający się z dwudziestu pytań. Pomoże Ci tu na pewno nagranie gry i encyklopedia (taka prawdziwa).

Po pomyślnym zaliczeniu egzaminu zostaniesz odwieziony do Centrum. Składa się ono z siedmiu poziomów, po których jeździ się windą, trzeba mieć jednak odpowiednie karty kodowe.


Sfinks z nosem! PC

Recepcja (0) – kartę kodową znajdziesz przy wróżce komputerowej, na tym poziomie jest też wyjście z kompleksu,

Energetyka (1) – porozmawiaj z technikiem, po chwili rozmowy da Ci kartę do maszyn z napojami chłodzącymi.

Personel (1) – kartę znajdziesz w wysuwanych szafkach, tutaj jest też WC, które okaże sie być teleportem. UWAGA! przenoszą wszystkie trzy kabiny.

Szef (2) – tu jest gość, który wyłożył pieniążki na Centrum.

Komputer (3) – porozmawiaj z uwięzionymi w czasoprzestrzennym kontinuum programistami, będziesz ich musiach uwolnić. Tutaj jest też kolejna karta kodowa.

Komandor (4) – najpierw porozmawiaj ze wszystkimi na lewo i prawo od sali z peryskopem. Od komandora wydobądź kartę do teleportu i szefa. Użyj peryskopu, zauważysz dym w jednej z instalacji.

Teleport (5) – tu był umiejscowiony stary teleport, gdzie wbudowano nowy, jakoś nikt nie wie. Spróbuj wejść do kabiny, a otrzymasz cenną wskazówkę.

W stacji pompowniczej wybuchł pożar w wyniku przegrzania się nowego komputera. Zostałeś wybrany przez Centrum do załatwienia problemu. Zgłoś się do Szefa po szczegóły. Następnie opuść Centrum i skieruj się do budowli, gdzie jest kosmiczny basen. Wejdź na trampolinę i wskocz do środka. Zostaniesz przerzucony na księżyc do czasu pierwszej amerykańskiej misji Apollo. Porozmawiaj z kosmonautą. Zgodzi się zabrać dwóch zagubionych programistów, jeśli tylko dostarczysz mu mapę gwiezdną (star map). Wróć do Centrum, użyj odpowiedniego teleportu i przerzuć się do Middleville.

Poproś pirata na zapleczu karczmy o specjalny towar i kup od niego mapę. Mapę doręcz kosmonaucie, który też wywiąże sie ze swojej strony umowy. Skoro nie ma programistów, Centrum jest zmuszone. chcąc nie chcąc. wyrzucić nowy superkomputer. Wykonałeś swoje zadanie. Użyj następnego teleportu. by przedostać się na pustynię.

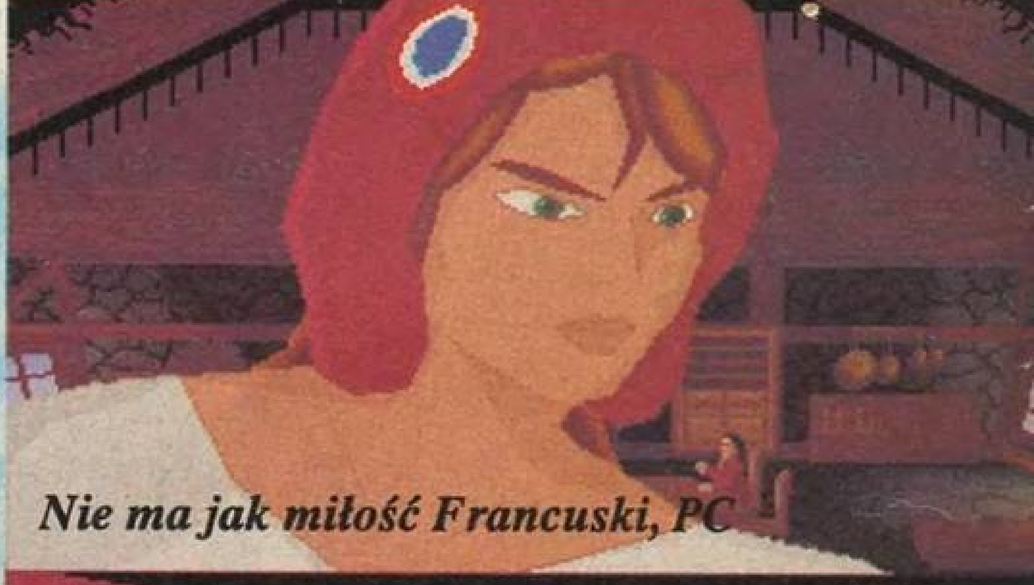
W Egipcie porozmawiaj z żołnierzem, nałożnicą i najemnikiem. Następnie idź do piramidy. Podnieś fragment malowidła ściennego (rosy stone), wróć z nim na Stomacę i daj do analizy Mr. Spockowi. Następnie obejrzyj z bliska dia-


Johny Kuternoga, PC


Szarlotka..., PC

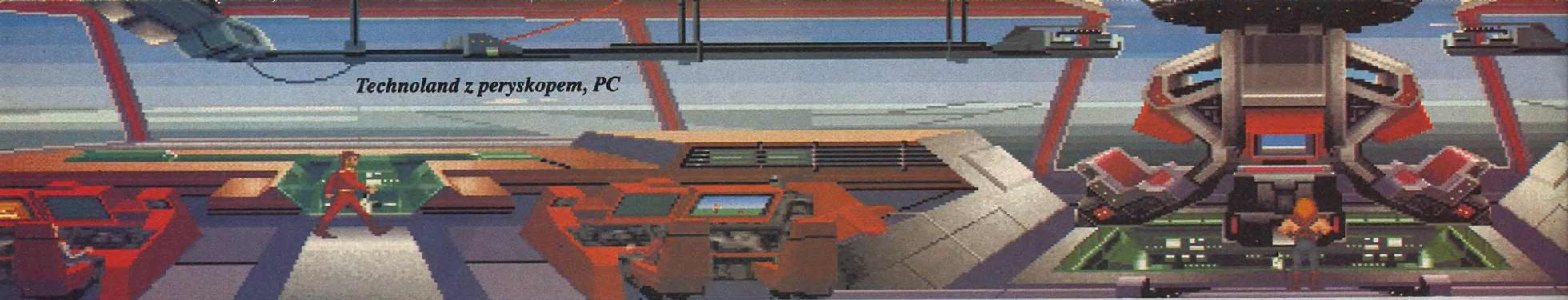

Służba nie drużba, PC


Co jest doktorku? PC


Nie ma jak miłość Francuski, PC


Na kacu... po długim graniu, PC

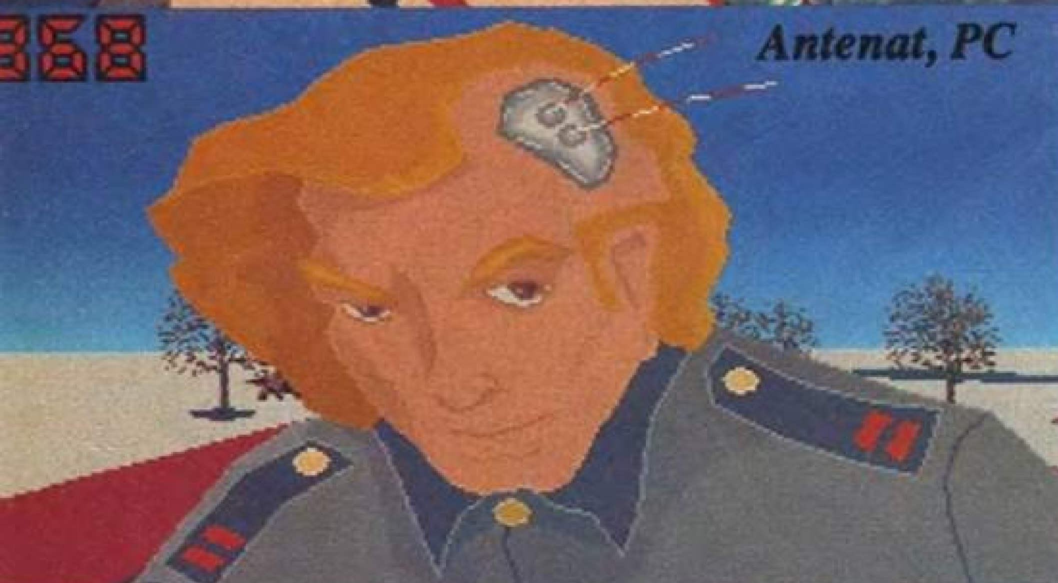

...y taboru kolejowego, PC
Kasiu czas na Colgate, PC


Technoland z peryskopem, PC


Gracz taki jak Ty, PC


Spock kopciuchu jeden, PC




Antenat, PC




Mikhal Nuke, PC

gram na ścianie, po czym poproś ducha zaklętego w butelce o otwarcie drzwi. W następnej komnacie trzeba stawiać kroki zgodnie z kolejnością liter alfabetu odczytanego z hieroglifów. Znajdź zamurowane drzwi. Weź ze ściany berło (sceptre) i strąć nim kielich. Musisz wypić jego zawartość, żeby otworzyć przejście. Idź dalej, nie waż sie dotykać głowy kamiennego bożka. W sali z wężami musisz wybić wszystko, co się rusza, następnie podejść do ściany i przemówić do lusterka („Lustereczko, powiedz przecie..." to była bardzo trudna zagadka). Wtedy spadnie i stłucze się.

Weź wszystkie kawałeczki i idź do sali z rozpłaszczonymi bohaterami na ściania. Ostrożnie włóż duży kawałek lustra, a kamień rozbije je na drobne. W korytarzu przed wejściem jest malowidło słońca. Połóż tam pierwszy kawałek lustereczka, idź po salach aż zużyjesz wszystkie, a promień światła dojdzie, gdzie trzeba. Weź odpowiednie trzy figurynki (żółtą, pomarańczową i niebieską). Teraz musisz poszukać sali ze złotą tablicą, pod którą są grząskie piaski. Włóż na nogi rakiety i odczytaj napis. Znajdź duży nóż i przy jego pomocy złóż ofiarę swojej krwi do kielicha. Dopiero wtedy będziesz mógł wejść do sali z kolumnami. Ułóż trzy figurynki zgodnie z diagramem. Promienie złączą się i utworzą brzegi czworościanu. Ponownie włóż rakiety na nogi, by uniknąć śmierci w tonach piasku, które spadną z dziury w suficie. Przejdź pod oblicze Sfinksa. Będziesz musiał prawidłowo odpowiedzieć na trzy jego zagadki. Jeżeli ci się udało, dojdziesz do sarkofagu, w którym jest laska miniaturyzacji. Użyj jej, żeby wydostać się z piramidy. Skorzystaj z ostatniego teleportu, by przerzucić się do zamku. Na piętrze jest statek. Zmniejsz go i weź do stacji pompowniczej na Stomace. Dopłyniesz nim do ostatniej wyspy.

SHOLDA

Na Sholdzie odnajdź starego mędrca, powie Ci, co należy dalej robić i kogo unikać. Znajdź pracownię szalonego doktora. Opowie ci swoją żałosną historię, jak został zlekceważony i wyeksmitowany, jak wynalazł czar zabójczy dla samego Władcy, jak to on wszystkim pokaże. Może dać ci swoją broń w zamian za pilota do swojego telewizorka. Inaczej nie obejrzy dorocznego Ścisbolu (Dwie drużyny po 15 Dragoonów biorą człowieka, ściskają go w piłkę, i wbijają na pal przeciwnej drużyny). Z duszą na ramieniu udaj się do warowni Dragoonów.


Ciota, PC

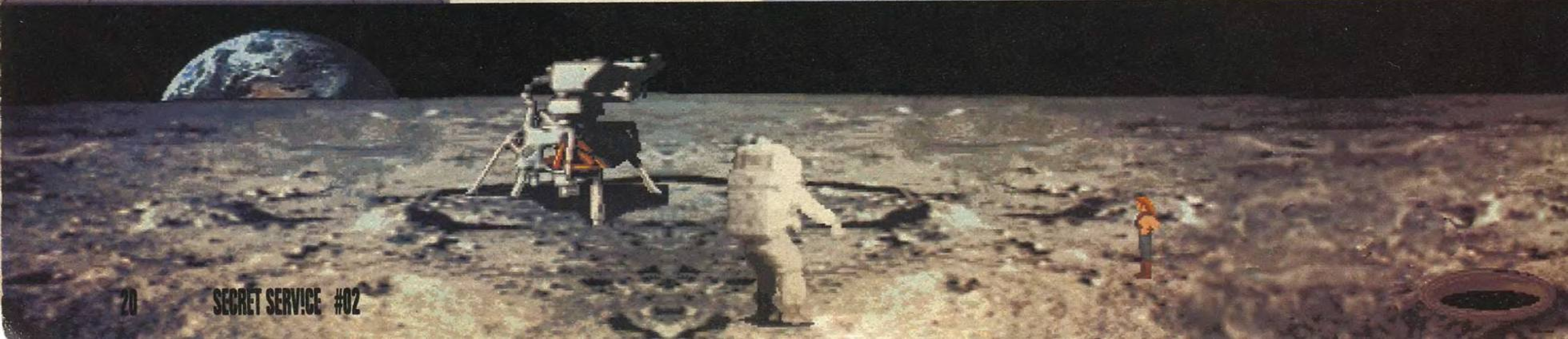
Wejdź do drzwi na prawo i dojdź aż do Alchemika. U niego znajduje się kość pilotowa (bone remotus controlus). Skocz do doktora, weź czar i wróć. Wkrótce złapią Cię straże i zaprowadzą przed oblicze Władcy. Przed śmiercią poproś go o rozrywkę. Mimo, że Władca jest (dosłownie) nieludzkim panem, pozwoli ci na ostateczną rozkosz w swoim haremie. Pójdź na dół i dalej, aż znajdziesz diament. Znajdź córkę barona i porozmawiaj z nią. Weź wszystkie grzybki i zjedz zielonego, a staniesz się czasowo niewidzialny. Za salą z kapelą jest kość i błyszczące kule armatnie, które musisz wziąć.

Znajdź lustro i użyj na nim diament. Potworowi daj kość, uważaj na niedźwiedzia. Możesz odwiedzić kucharza (na lewo), ale tutaj nic nie wskórasz. Podążaj więc na prawo. Katów możesz albo szybko ominąć, albo rozwalić. Podobnie rzecz ma się z okupantami następnej sali. Przy tronie węża idź na lewo. Uwolnij królewicza, wrzucając kule armatnie do sąsiedniej celi. Da ci on flet. Zagraj na nim przy tronie i wejdź do prywatnych komnat Władcy. Rozmawiaj dyplomatycznie i zademonstruj mu swój czar. Z tego, co zostanie z jego niedawnej świetności wydobądź klucz w kształcie węża. Użyj go w sali z tronem a otworzy się studnia. Wskocz w nią i dojdź do sali z rekinami. Pociągnij za dźwignię. W kipiel zostanie wrzucone żywe mięsko. Woda zabarwi się szkarłatem, ale będziesz musiał powtórzyć procedurę, by przepłynąć na drugą stronę.

W komnacie z buchającym ogniem przesuń kamień. Woda z rzeczki ugasi płomienie, ale zatopi otwór. Przesuń kamień jeszcze raz od drugiej strony, poczekaj, aż woda ujdzie i wskocz w ciemną otchłań. Wybij otwór w posągu i wejdź weń. W komnacie podejdź do okna a zobaczysz, jak wyspa Culpit, siedlisko wszelkiego zła, pod wpływem ostatniego ognistego tchnienia Wielkiego Dragoona przestaje istnieć. Mikhal Nuke został wprawdzie sromotnie pokonany, ale niestety, udało mu się zbiec z pożogi latającym spodkiem.

Pulsujący ból głowy świadczy o tym, że Twoja świadomość wróciła na ten szary padół. Krótka muzyczka oznajmia, że wszystkie neuronowe połączenia z Siecią zostały właśnie zgilotynowane. Wredna maszyna naliczy też karne odsetki do rachunku. Jak to dobrze, że podłączyłeś się do terminala bankowego. Będzie mniej bolało, bo ktoś będzie musiał przecież za to wszystko zabulić.

User Jama



ETERNAM – INTRO

Eternam został napisany przez programistów z INFOGRAMES, więc zanim w ogóle się zabrałem do gry, wiedziałem, że musi być dobra. Nie spodziewałem się jednak, że rzuci mnie na kolana!

Od początku gra imponuje grafiką, podczas intro i wejściówki (na studiach to taka kartkówka, bez której w ogóle nie wpuszczają do laboratorium), gdzie animowana dziewczyna pyta nas o kody z oryginalnej instrukcji.

Wewnątrz wszelkich budowli mamy do czynienia z grafiką a'la Quest, tzn. mały bohater i tło, na którym stoi. Niekiedy gra zwraca na coś uwagę przez powiększenie wybranego obszaru. Doskonale zrobione są wszelkie efekty skalowania grafiki. Na końcu to, co najlepsze, czyli komiksowa animowana grafika, jak w grach SPACE ACE i DRAGON'S LAIR.

Fabuła gry też nie jest banalna, stanowi udany misz-masz wielu okresów historycznych (zamek średniowieczny, miasto z okresu Wielkiej Rewolucji Francuskiej, wyspa technologiczna, post-nuklearna warownia) nawiązań do rzeczywistych (Gorbaczow, Armstrong na księżycu) i fikcyjnych postaci (Spock i kapitan Kirk ze starego STAR TREK) oraz innych gier (karykatura gier typu Dungeons&Dragons, a także kpina z głupawych gier arcade). Wszystko przeplatane jest zdrowym humorem i gagami, co sprawia, że scenariusz bije na głowę wszystkie nowe, odmóżdżone gry Sierry. (*to jest, oczywiście, pogląd Autora – red.*).

Wykonujemy różne rzeczy za pomocą tylko pięciu ikonek (przyjrzenie się, branie, używanie, rozmowa, dysk), jednak zagadki są tak skonstruowane, że wydaje się, iż jest ich o wiele więcej. Gra jest logiczna i konsekwentna w zadaniach, które stanowią rzadko spotykaną, dającą wiele satysfakcji rozrywkę intelektualną.

Ze względu na skomplikowanie, samodzielną grę (bez podpowiedzi) gorąco polecam bardziej zaawansowanym graczom i koneserom. Dla reszty świata zamieszczam obok kompletne rozwiązanie.

User Jama

1 6 B I T
INFOGRAMES
1 9 9 2
PRZYGODOWA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER



Między level'ami, PC

HOME ALONE 2 LOST !N NEW YORK

Tydzień temu spotkałem koło kiosku koleżkę. Pierwsze jego słowa brzmiały: A ja wiem co zrobić, żeby skończyć HOME ALONE, ale nie powiem. To cześć, stary, nie mam czasu na rozmowy z głupkiem – powiedziałem i odszedłem. Widocznie miał nieodpartą chęć pogadania, bo dogonił mnie i zdradził swoją tajemnicę. Otóż, wystarczy, by każdy ze złodziei wpadł w dziesięć pułapek i gra skończona. Podziękowałem mu i dałem truskawkowego mentosa. Tak się ucieszył, że zaprosił mnie do kina. No i poszliśmy – na HOME ALONE II – SAM W NOWYM YORKU.

Film był nieco gorszy niż SAM W DOMU, choć równie zabawny i pouczający. Szkoda tylko, że ma tak mało „akcji" boskiego Kevina. Spowodowane jest to chyba przegrzaniem się obydwu zwojów mózgowych scenarzysty. Trzeciej części nie należy się już więc raczej spodziewać, chyba że...

Wczoraj, przeglądając swoją kolekcję gier w poszukiwaniu czegoś ciekawego, natrafiłem na drugą część HOME ALONE i postanowiłem zainstalować ją na twardzielu. Doświadczenie zdobyte w kontakcie z pierwszą częścią zapowiadało rozrywkę z gatunku przyzwoitej zręcznościówki. No i nie pomyliłem się, ale gra nie była lepsza, niż jej pierwsza część.

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, były całkiem przyzwoite. Ale gra dość swobodnie traktuje treść filmu, co odbiera jej dużo wartości (hm?!). Myślę, że gdyby się troszkę przyłożyć, można by napisać wspaniałą grę przygodową. Byłby to chyba jeszcze większy hit niż ALONE IN THE DARK (warunek – no amateurs, please!). Poza tym pomysł, który znalazł tylu odbiorców kinowych, został zbyt pobieżnie zrealizowany, by myśleć o nim bez ironicznego uśmieszku w kącikach warg. A to już dużo znaczy.

Sama gra to typowa zręcznościówka, w którą, mimo pozorów, można grać bardzo długo. Nie sprawia raczej większych trudności, oprócz niewygodnego sterowania: kursory – poruszanie, INSERT – podskok, SPACE – podniesienie przedmiotu, ENTER – rzut przedmiotem. Animowanie postaci (Kevina) jest staranne i dokładne, lecz ludzie na ulicach wykonują raczej kwadratowe ruchy. Biegając chłopcem po mieście, jednak się tego nie widzi.

Na dole ekranu narysowane są przedmioty, które dzieciak ma w kieszeni i którymi może rzucać. Jest to dużym ułatwieniem, gdy oszczędzanie przychodzi z trudem. Jeśli zaś nie przychodzi z trudem, to przynajmniej ładnie wygląda. Biegnąc przez ulice, korytarze, przez piwnicę i po dachu Kevin może zbierać różne przeszkadzajki i ciskać nimi w napastników. Oprócz tego można organizować im inne przeszkody: zaporę ogniową, stertę drewna, rozsypany lód. Cel jest prosty: dobiec jako pierwszy do końca i nie dać się złapać.

Dziękuję za wszystkie listy, dzięki którym ukończyłem HA 1. Za miesiąc przedstawię pełną receptę.

Betut

1 6 B I T
CAPSTONE
1 9 9 2
FILMOWA
AMIGA
PC VGA, SB
OKO
UCHO
SUPER


Ucieczka, PC


W pogoni, PC









ZACZNIJ OD INTRO ----------->

„Krzyk, słyszę krzyk... Milknie, gdy zamykam usta... W głowie mi łomocze, jakby ktoś dobijał się młotem pneumatycznym... Mam mdłości, jest mi niedobrze....Muszę wstrzymać oddech, aż przejdzie... Już...

COUNTDOWN

Zimny pot spływa mi po twarzy, parzy mnie w oczy... Weź się w garść do cholery!... Myśl, patrz, analizuj... Uspokój się... Kim jestem i gdzie? Od jak dawna, dlaczego?... Nic z tego, wszystko nadal okrywa nieprzenikniona mgła niepamięci..."

Znajdujesz się w zamkniętym na klucz, zakratowanym i strzeżonym pokoju w jakimś domu wariatów. Przeczytaj kartę z orzeczeniem lekarskim. Dowiesz się wreszcie, że nazywasz się Mason Powers i dzisiaj masz przejść lobektomię, operację wycięcia płatu mózgu. Nie ma to jak dobre wieści z samego rana. Weź klucz spod łóżka. Podnieś kubek z ziemi i złap weń karalucha. Porozmawiaj z sanitariuszem, gdy zobaczysz go w oknie (pleasant, pleasant) i ofiaruj mu robaczka. Poczekaj, aż przyniesie ci posiłek. Weź nóż, pomanipuluj nim przy oknie i wyjdź na gzyms. Otwórz drugie okno na prawo i wejdź do pokoju. Musisz się spieszyć, zanim strażnicy nie spostrzegą Twojej nieobecności w celi. Przesuń kamień nad łóżkiem i weź ze skrytki zegarek. Teraz będziesz musiał przemierzać korytarze.

Z magazynu zabierz nożyczki i koc. Znajdź izolatkę. Przeczytaj kartę chorego, daj mu koc i porozmawiaj z nim. Okaże się, że znajdujesz się w Sanktuarium, miejscu odstawki niewygodnych agentów CIA. Idź na oddział, weź lalkę i wieszak. Szybko wracaj do własnego pokoju i włóż manekina do łóżka. Dzięki temu będziesz mógł niezauważenie dalej podejmować próbę ucieczki. W pokoju z obrazkiem, przesuń go i odczytaj ujawnione napisy. Nie zapomnij wziąć klucza spod poduszki.

Wejdź piętro wyżej. W sali z szafkami weź klucz spod ręcznika. Otwórz dwie szafeczki, weź z nich torbę i buty. Przyjrzyj się plamom krwi na podłodze, pobudzi to wspomnienia.

„Krew...jest rozpryskana wszędzie...

Jestem w domu u McBaina. Gospodarz słyszy pukanie do drzwi. Widać, że kogoś oczekuje. Gdy otwiera drzwi, wyraz twarzy przechodzi w przerażenie...

To wszystko działo się tak szybko...Błysk z lufy, trzy głuche stęknięcia... Później wszystko potoczyło się w zwolnionym tempie. McBain opadł na krzesło. Jego ostatnie słowa to: »Znajdź Scorpio«.

Po chwili już nie żył..."

Odszukaj pokój ze szkieletem. Weź łom i otwórz nim pudło, jest w nim hak. Zejdź dwa piętra niżej. W sali ze strzałkami zdejmij z tarczy skalpel. Poszukaj pokoju z pudłem, jest w nim latarka. Idź do doktora. Przeczytaj gazetę na podłodze. Otwórz szafkę z aktami i przeczytaj swoje skierowanie na operację. Zerknij też na rozpoczęty list w maszynie do pisania. Weź z biurka kluczyki. Przesuń obraz i odczytaj szyfr do sejfu. Odsuń książki, otwórz sejf i weź z niego pieniądze. Skalpelem zmuś pijanego doktora do współpracy (pleasant, hassle, hassle). Wyjawi, że zostałeś oskarżony o zabójstwo swojego zwierzchnika, McBaina i spisany na straty, żebyś nie gadał. Idź schodami w dół, otwórz kluczem drzwi. W kotłowni otwórz centralkę telefoniczną i przetnij nożyczkami druty. Pogrzeb w węglu i znalezionym kilofem powiększ otwór w ścianie. Labirynt ma tylko jedno wyjście i musisz je znaleźć.

Jesteś w winnicy. Podnieś szmatkę, wytrzyj nią tablicę i ją przeczytaj. Otwórz łomem skrzynkę i weź wiekową butelkę wina. Rusz skrzynkę pod ścianą i przeczytaj memoriał. Klasztor zbudowano w MCDXXXIII, czyli 1433 roku. Tutaj jest najtrudniejszy moment w całej grze. Butelki z winem leżą w czterech rzędach. W każdym rzędzie trzeba poruszyć butelką zgodnie z cyfrą daty (np. w drugim czwartą). Otworzy się ukryte przejście. Przed wyjściem przyjrzyj się martwemu człowiekowi i plamom krwi na ziemi. Na zewnątrz użyj butów na skałach i wdrap się do góry, Gdy dojdziesz do relingu, wykorzystaj na nim hak.

Wyjdziesz przed fronton swojego niedawnego więzienia. Obejrzyj niebieski samochód i odjedź nim.

„Leżę na ulicy, półprzytomny i krwawiący.

Obrócenie głowy sprawia mi ogromny ból, źrenice zwężają się pod wpływem oślepiających świateł nadjeżdżającego wozu. Przy drugim samochodzie widzę odzianą w biel postać.

Chwilę potem wszystko ginie w mroku..."

Najpierw jedź do swojego domu. Weź baterie z telewizora i zerknij na zdjęcie swojej eks–dziewczyny. Pod poduszką schowałeś kluczyk. Otwórz nim klatkę papużki. Weź krakersa ze stołu i daj go złośliwemu zwierzęciu, a wypuści z dzioba kluczyk. Otwórz szafkę kuchenną i wyjmij skrzynkę z narzędziami.

Przesuń kwiatek stojący na lodówce, w skrytce znajduje się twój osobisty służbowy komputerek. Możesz teraz otworzyć szufladę biurka i odczytać hasło do CAD'a. Jedź do domu McBaina. Z biurka weź zakodowany list i przeanalizuj go w komputerze (trzeba max. powiększyć i max. zmniejszyć, żeby zaskoczyło) i poszperaj w nowych danych. Spomiędzy odłamków szkła na podłodze wydobądź klucz. W szafce znajduje się pudło z fałszywym paszportem i zapasem pieniędzy.

Podejdź do rycerza, odsuń tarczę na bok i użyj w dziurce kluczyk. Podniesie się kominek odsłaniając komputer. Pod komputerem na półeczce po prawej stronie leżą materiały wybuchowe. Przesuń szafkę i załóż jeden z nich na sejf. Weź dossier irackich agentów. Na odchodne spojrzyj na rozbite okno.

„Fragmenty... okno... stłuczona szyba...

To takie znajome, teraz pamiętam.

Zabójca, który strzelał do McBaina teraz celuje we mnie. Ktoś musiał dowiedzieć się o spotkaniu i chciał dostać wszystkich, którzy się na nim stawią.

McBain spodziewał się kogoś innego. Czy to miał być Scorpio, czy może to on oddał strzały?"

Jedź do Rachel Akure. Odpowie na twoje pytanie dopiero po otrzymaniu dossier. Zaoferuj jej pieniądze ($500), to sprzeda ci paraliżującą strzałkę. Udaj się do faceta, który odstawił cię do Sanktuarium, Fontaine'a. Otwórz śmietnik i schowaj się w nim. Gdy podejdzie blisko, poczęstuj go skopolaminą i przepytaj, aż ujawni lokalizację kwatery głównej terrorystycznej organizacji Czarny Październik. Na miejscu weź ramię katapulty i włóż je do machiny.

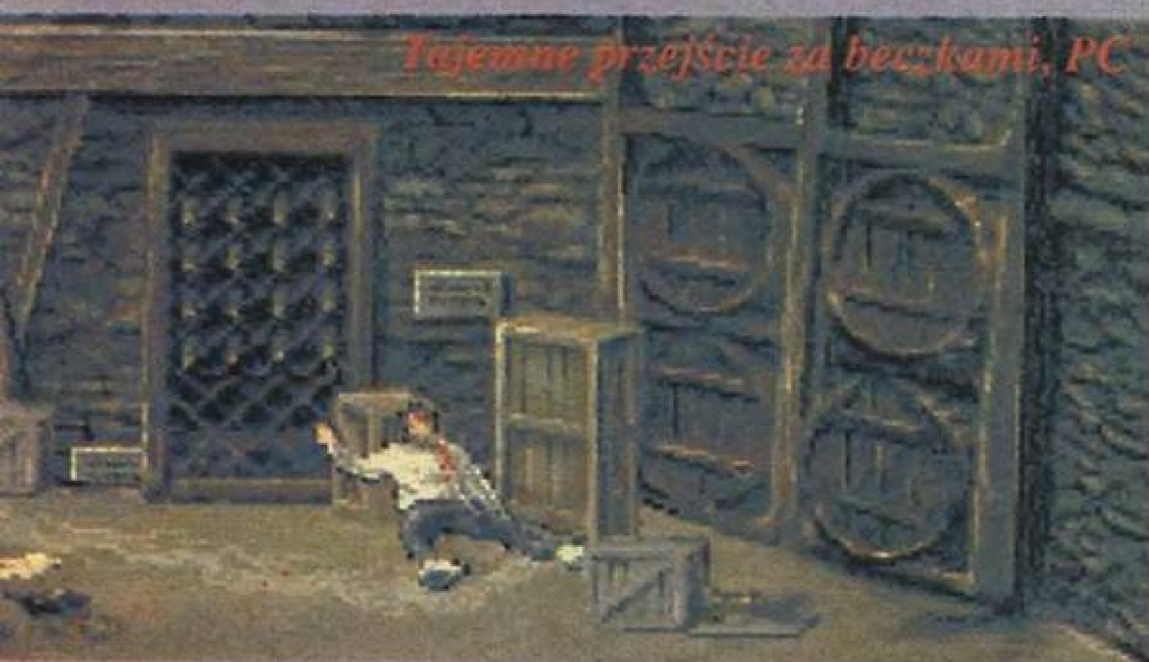
Przesuń dzwignię, by umożliwić załadowanie urządzenia kamieniem, po odpaleniu katapulty z patrolującego strażnika powinien zostać mokry placek. Załóż ładunek wybuchowy na tablicy kontrolnej, do której co jakiś czas podchodzi strażnik. Pamiętaj, że zapalniki mają dziesięciosekundowe opóźnienie. Porozmawiaj z więźniem i sprawdź w komputerze nowe dane, znajdziesz agenta kontaktowego szefa terrorystów. Jest nim Carlos Ramirez. Poczekaj, aż pociągnie sobie z kielicha i dopiero zacznij rozmawiać (bluff, bluff, pleasant).

Zaoferuj mu butelkę unikalnego wina, wtedy odpowie na wszystkie pytania. Daj mu pieniądze, to podaruje Ci zestaw włamywacza. Wróć do kwatery głównej Czarnego Października i otwórz nim sejf. Znalezioną notkę sprawdź w komputerze. Jest to instrukcja awaryjnego rozbrajania bomby. Zgodnie ze wskazówką umierającego przyjaciela miałeś odnaleźć Skorpiona. Zacznij od lokalu, w którym pracuje jego dziew-

16 BIT	
ACCESS	
1991	
PRZYGODOWA	
PC VGA, SB	
OKO	SUPER
UCHO	

Martinez: klasyka, jeden z pierwszych dobrych Quest'ów nieSierrowatych!




Tajemne przejście za beczkami, PC

czyna. Przeczytaj gazetę przez ramię. Daj barmanowi w łapę i poproś, by umówił cię na rozmowę z Desiree. Wejdź do sali tanecznej.

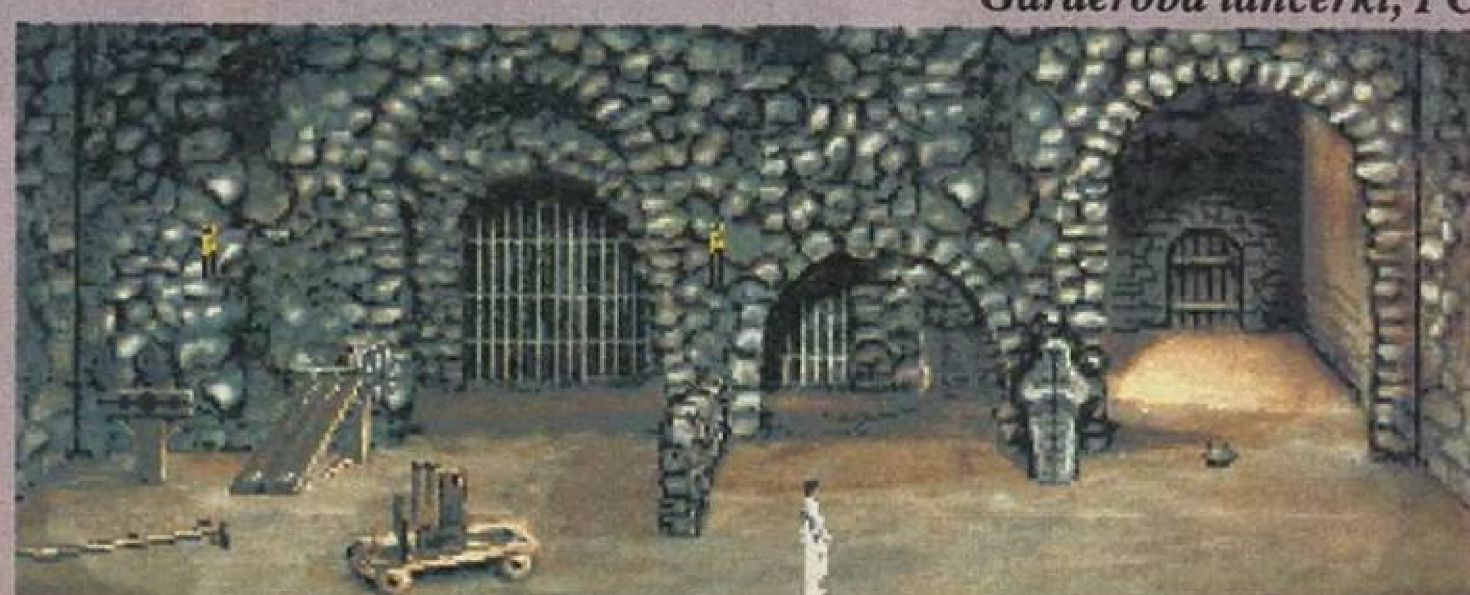
Dziewczyna będzie próbowała Ci wcisnąć bajeczkę, jakoby Scorpio zginął w zasadzce KGB w Bejrucie. Poczekaj na występ i gdy wykidajło pójdzie załatwić fizjologiczną potrzebę, wejdź do jej garderoby. Weź klucz z framugi drzwi i otwórz nim pudełko na biżuterię. Znajdziesz w nim drugi kluczyk, tym razem do biurka. Wewnątrz jest papier listowy. Zanalizuj go w komputerze.

Na papierze odbiła się treść uprzednio pisanego listu. Scorpio prosi Desiree o milczenie i wskazuje na Buzza Brezhnieva jako kontakt. Spytaj się barmana o adres Rosjanina i przejdź się do niego. Musisz go przekonać, by Ci pomógł (hassle, hassle, help). Wręcz mu gotówkę w zamian za kapsułki zniewalające. Dalej wypadki potoczą się szybko, jako że odliczanie zbliża się ku końcowi.

Otrzymasz wiadomość, w wyniku której stawisz się na spotkanie w Koloseum. Okaże się, że zostałeś wystawiony, po odzyskaniu przytomności zwisasz związany u sufitu, a po pokoju biega tygrys. Gdy sznurek przepali już płomień świecy, zwab zwierzaka do klatki i zamknij ją, pociągając za dźwignię. Weź linę i z kości wygrzeb hak. Przy ich pomocy wdrap się przez okno do pokoju. Podnieś pręt, plany, przeczytaj gazetę i wyjmij spod torebki pocztówkę. Należy ją przeanalizować na CAD-zie. Znajdziesz na niej zakodowany mikropunkt, w którym zapisana jest wiadomość o przejeździe człowieka z Czarnego Października pociągiem na miejsce zamachu. Wciśnij kamień obok umęczonego ciała, a ujawnią się drzwi.

Pędzisz na dworzec i wsiadasz do właściwego pociągu. Musisz koniecznie znaleźć terrorystę. Przeczytaj telegram leżący obok popielniczki. Wynika z niego, że znakiem rozpoznawczym szukanej persony jest przebranie za księdza. Natkniesz się na niego w jednym z przedziałów, spożywającego posiłek. Musisz wykurzyć go z pokoju bajdurząc o umierającej osobie w sąsiednim przedziale (bluff, hassle, help). Dosyp kapsułek odurzających do jedzenia i oddal się. Odczekawszy, wróć i ze schowka wyjmij narzędzie. Przebierz się w ubranie księdza i weź jego walizeczkę. Przejdź do wagonu towarowego i otwórz trumnę. Znajdziesz w niej zapalnik, urządzenie nuklearne i plastik. To ostatnie zabierz ze sobą. Gdy podróż dobiegnie końca, spotkasz się z łącznikiem (bluff, pleasant), który po otrzymaniu walizeczki zaprowadzi Cię na miejsce, gdzie zamontowana jest bomba. Weź kółko zębate, włóż na wałek maszyny i ją włącz. Urządzenie opuści wrota, odcinające dopływ ścieków do kanału. Przejdź na drugą stronę i skorzystaj z drabiny. W pokoju załóż materiały wybuchowe na zamknięte drzwi. Przesuń słonia i wciśnij atrapę kamienia. Odkręć śrubokrętem wszystkie śrubki panelu. Przesuń pstryczki w wymienione we wcześniejszej notce miejsca (niebieski – godz. 3, zielony – godz. 9, czerwony – godz. 6) i tnij druty w kolejności: zielony, czerwony, niebieski.


Garderoba tancerki, PC

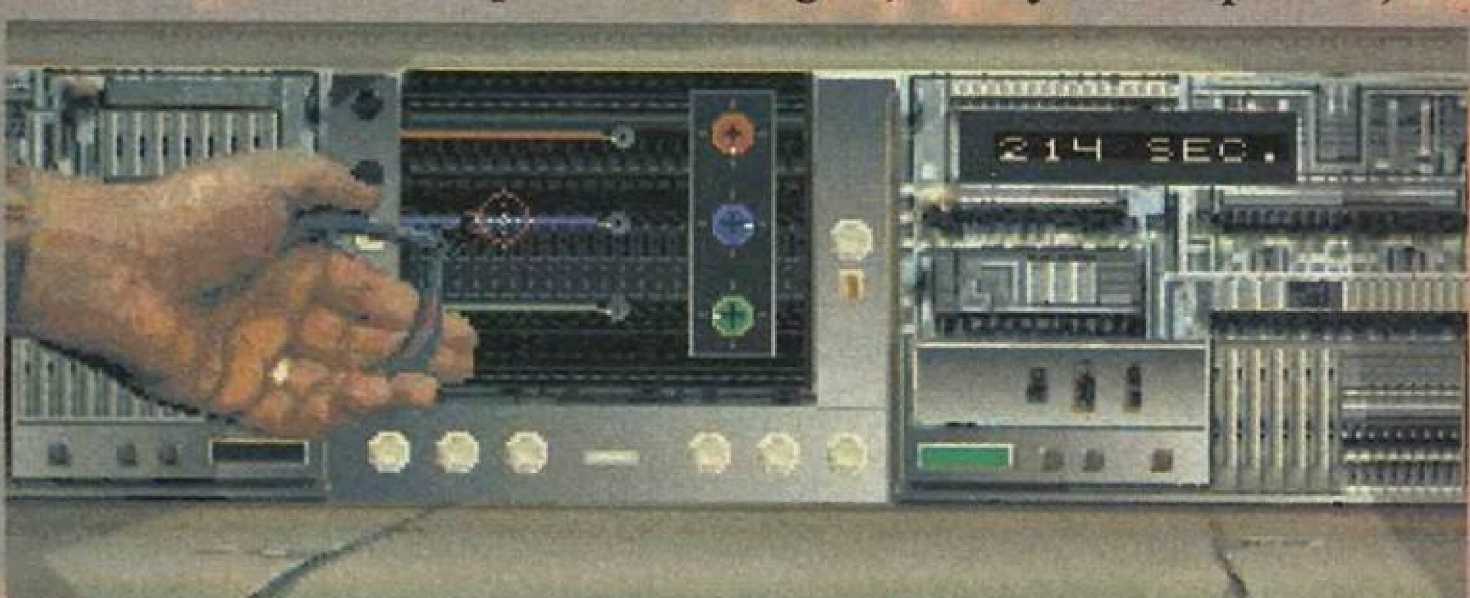

Katapultą na strażnika, PC


Aaaaaaa łup, szef padł na serce, PC


Zawsze się znajdzie jakieś wyjście, PC



Streaptease dla ubogich, nie mylić z Peep-Show, PC



Saper mydli się tylko raz, PC

Za swoje brawurowe czyny zostaniesz oczyszczony z wszelkich zarzutów i przyjęty z powrotem do Centralnej Agencji Wywiadowczej. Tożsamość mordercy McBaina i tajemnica wtyczki terrorystów w najwyższych strukturach CIA wyjaśnią się w rozbudowanej końcówce gry.

User Jama


Wielki brat

Wielki brat w akcji

COUNTDOWN – INTRO

W obecnym czasie COUNTDOWN jest już sędziwym staruszkiem gier. Należy jednak do klasyki adventure i każdy szanujący się gracz powinien przynajmniej spróbować grę ukończyć, gdyż mimo swego wieku, nadal zachowuje ona świetną formę.

Firma ACCESS SOFTWARE jako pierwsza wzięła się za robienie gier z digitalizowaną animowaną grafiką i dźwiękiem. Stworzyła system RealSound, pierwszy próbkowany dźwięk, który dał porządne rezultaty. Z innych znanych produkcji należy wymienić MEAN STREETS i CRIME WAVE. Ostatnio powstała też nowa gra AMAZON – GUARDIANS OF EDEN (opis w następnym numerze SECRET SERVICE).

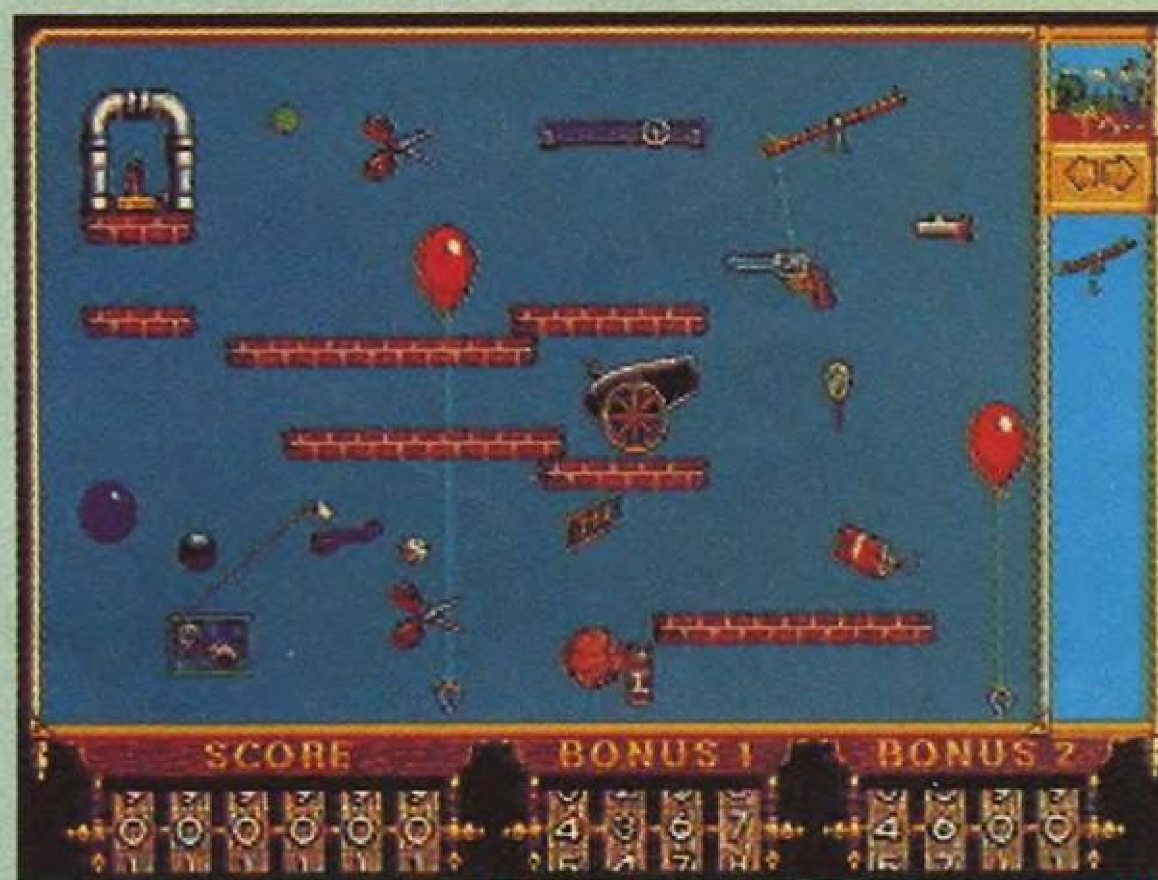
Charakterystyczny jest interfejs użytkownika, w postaci wielu komend, podobnie jak w grach firmy LUCASFILM. Typowe jest to, że w trakcie gry wtrącane są animowane, niemalże filmowe sekwencje. To, co teraz jest normalne w multimediach, dawniej było sennym marzeniem realizowanym tylko w takich wymyślnych grach.

Nowatorski jest też sposób rozmawiania z innymi postaciami gry. Mamy do wyboru cały arsenał dyplomaty, od rozmowy agresywnej, przez bluffy do przymilania się, łapówek i barteru. Podczas wielopartyjnego dialogu widzimy reakcję twarzy naszego rozmówcy na wypowiedziane słowa.

Tematyka gry jest chwytliwa. Budzisz się w szpitalu wariatów. Okazuje się, że jesteś odstawionym agentem Firmy, czyli CIA, oskarżonym o zamordowanie swojego bezpośredniego przełożonego. Musisz się oczyścić z zarzutów i powstrzymać rzeczywistego zabójcę, tajemną organizację Czarny Październik, która chce zdetonować ładunek nuklearny na szczycie G7, spotkania przywódców najbardziej uprzemysłowionych państw świata. W trakcie gry poznasz sposób działania operacyjnego agenta, otrzesz się też o inne wywiady, w tym izraelski Mossad i sowieckie KGB.

Poziom zagadek jest umiarkowany, więc gra nie powinna sprawić problemów nawet początkującym amatorom tego typu rozrywki. W zasadzie są tylko dwa momenty, w których można naprawdę ugrzęznąć, ale na wszelki wypadek podaję cały opis ukończenia gry, przed końcem tytułowego odliczania...

Pyk – piłeczka wpada do wiadra; wiadro opada i płoszy szczura w klatce; szczur napędza taśmociąg, na którym jest kot; kot spada na latarkę i ją włącza; wiązka światła przepuszczona przez szkło powiększające skupia się na loncie; dynamit wybucha... Można tak opisywać bez końca. Prościej jednak samemu popatrzeć i pogłówkować. THE INCREDIBLE MACHINE – jedna ze świeższych gier SIERRA ON-LINE – nie należy bowiem do łatwych.



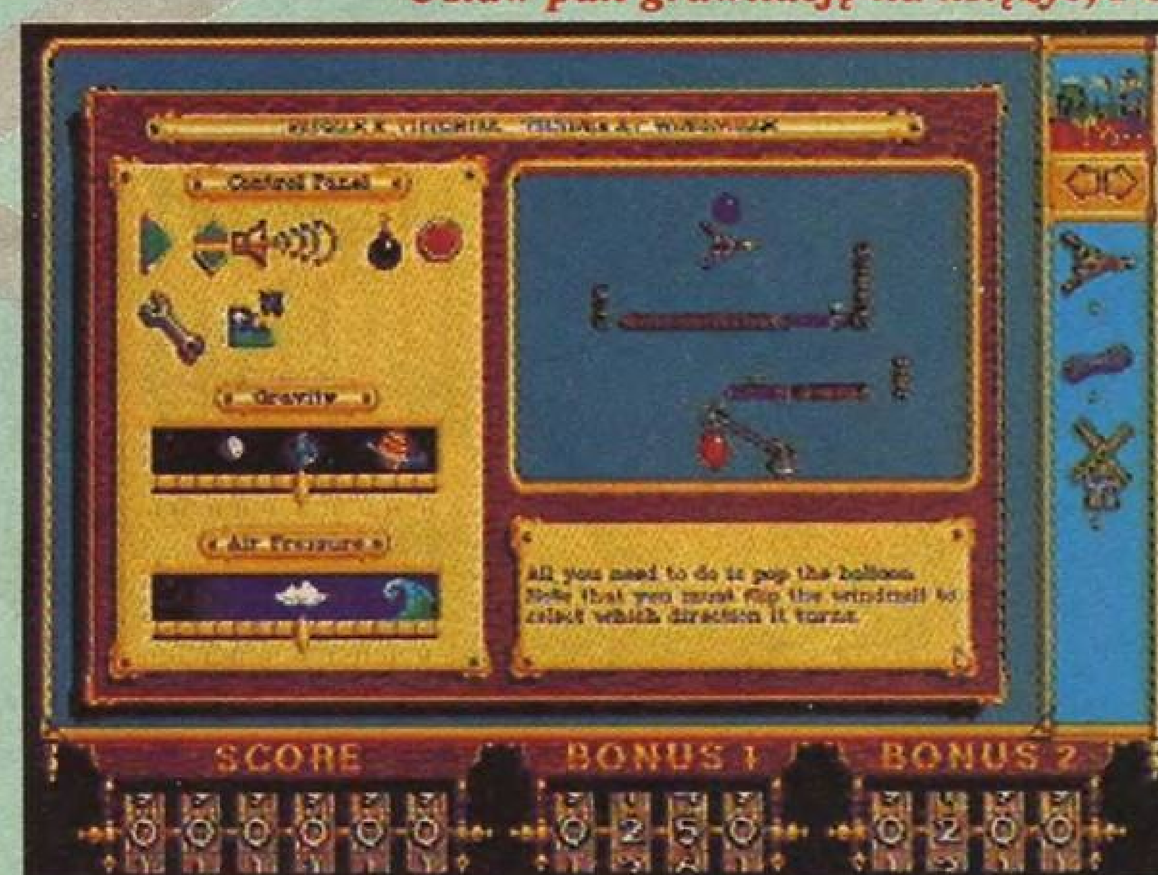
Wszystko co się dało upchnąć, PC

THE !NCRED!BLE MACH!NE

Zaraz po uruchomieniu pojawia się krótkie intro, które praktycznie wszystko objaśnia. Zadanie polega na przejściu 87 plansz. Na każdej z nich trzeba zrobić coś innego. Na jednej, na przykład, trzeba rozbić wszystkie balony, na drugiej odpalić rakietę, a na innej uruchomić wszystkie klatki ze szczurami. Do dyspozycji jest wiele przedmiotów, które umieszczone są w prawej części ekranu. Liczba pod nimi oznacza, jak wiele można ich wykorzystać. Używając tych przedmiotów należy wykonać zadanie, napisane przed rozpoczęciem etapu na głównym ekranie. Jest więc wymagana znajomość angielskiego. Dla tych, którym język ten jest obcy, mały słowniczek na końcu.

Dodatkowo każdej planszy towarzyszy inne tło muzyczne. Przy dużym stopniu trudności etapu, kiedy przez dłuższy czas nie wiadomo, co zrobić, muzyka może zacząć przeszkadzać a potem denerwować. Radzę wtedy wyłączyć dźwięki (szczęśliwym posiadaczom beepera proponuję zrobić to od razu).

Jak łatwo się domyśleć, im dalej, tym trudniej. Podczas pierwszego podejścia kłopoty pojawić mogą się nawet na pierwszej planszy. Nie trzeba się jednak zrażać, po kilku chwilach umysł się rozjaśni i początkowe kilkanaście etapów okaże

Ustaw pan grawitację na księżyc, PC


się być banalne. Potem dopiero nadejdzie ból. O sukcesie zadecydować może przesunięcie wiatraczka o milimetr lub postawienie nożyczek tak, by strzały z pistoletów nie rozbiły baloników. Do tego jednak można dochodzić nawet przez kilka godzin. Rozwiązania są czasem niesamowicie proste.

Jeśli na ekranie jest kaszana, spowodowana nastawieniem mnóstwa przedmiotów, uruchomienie bomby na głównym ekranie oczyści planszę ze wszystkich śmieci i pozwoli na rozpoczęcie myślenia od początku.

Gdy już się przejdzie wszystkie 87 etapów, komputer przenosi do FREEFORM MODE, czyli pozwala tworzyć własne plansze. Mankamentem jest to, że można wtedy tylko oglądać to, co się zrobiło. Nie można postawić jakiegoś celu, np. podpalenia świeczki. Dodatkową atrakcją podczas tworzenia własnych plansz jest możliwość ustawienia siły grawitacji i ciśnienia powietrza. Na przykład, przy dużej grawitacji i małym ciśnieniu powietrza baloniki (napełnione gazem lżejszym od powietrza) będą opadać, a przy dużym ciśnieniu i małej grawitacji lekkie przedmioty (myszki, piłeczki tenisowe) będą latać.

Betut

1 6 B I T
SIERRA
▪1▪9▪9▪2▪
L O G I C Z N A
MAC PC VGA, SB
OKO / UCHO / SUPER
WtP: do rana skończyłem wszystko, czekam na część drugą!

Dystrybutor: IPS Computer Group

AVOID – unikać
BALOON – balon
BASEBALL – piłka do baseballa
BASKETBALL – piłka do koszykówki
BOWLING BALL – piłka do kręgli
BRICK – cegła
BUCKET – wiadro
CAGE – klatka
CANDLE – świeczka
CANNON – działo
CANNONBALL – kula armatnia
CAT – kot
EXERCISE – wprawić w ruch
FIRE – wystrzelić (np. FIRE THE CANNON)
FISH – ryba
FREE – uwolnić
GUN – pistolet
HELP – pomagać
HOOP – kosz
LIGHT – podpalić (np. LIGHT THE CANDLE)
MAKE ... – zmusić do (np. MAKE MONKEY RUN)
MONKEY – małpa
MOUSE – mysz
POP – rozwalić (np. POP THE BALOON)
PUT – umieścić (np. PUT CANNONBALL INTO THE BUCKET)
RUN – biec, działać, uruchomić
SAVE – uchronić (np. SAVE THE MOUSE)
SHOOT – strzelić (np. SHOOT THE GUN)
TENNIS BALL – piłka do tenisa
TRANSFER – umieścić
TRAP – złapać (np. TRAP THE MOUSE)
WALL – mur


Onym czy oną być? PC


Bardziej od dołu się nie dało, PC


Straszny pasztet nawet górne walory nie pomogą, PC


Szanowną Panią chyba lumbago chwyciło? PC


Chciała by dusza do raju..., PC


Tu byłim - Sataniści, PC



ALONE !N THE DARK

Najnowsza gra firmy INFOGRAMES – ALONE IN THE DARK – to *animated adventure* z wieloma epizodami zręcznościowymi. Nie ma właściwie nazwy dla tego typu gry, gdyż jest ona pierwsza w swoim rodzaju. Ani SIERRA ON-LINE, ani LUCASARTS nie zrobiły jeszcze czegoś tak wiernie odzwierciedlającego rzeczywiste ruchy i zachowania postaci. INFOGRAMES jest w tym mistrzem, mimo, iż nie ma tu jeszcze wielu osiągnięć.

Perfekcyjnie dopracowana animacja i muzyka nadają ALONE IN THE DARK coś takiego, co powoduje, że można w nią grać nie przejmując się wcale celem. Można patrzeć bez końca, jak ludzik naciąga cięciwę lub jak składa się do strzału. Dodatkowo towarzyszące temu odgłosy zmieniają grę w film, z możliwością decydowania o losach bohatera. Jest to gra, w której się boisz. Tu skrzypną drzwi, tam stuknie okno – brrr, drżysz na każdy nieznajomy odgłos.

Tym, którzy już dosyć się nacieszyli samym oglądaniem i podziwianiem, nie pozostaje nic innego, jak tylko rozpocząć przygodę. Dobrze jest poćwiczyć wcześniej strzelanie z łuku, pistoletu i muszkietu oraz przypomnieć sobie kilka podstawowych ciosów karate. Dla mających kłopoty podaję technikę walki:

– wręcz: fire + lewo/prawo = uderzenie pięścią; fire + góra/dół = kopnięcie,

– bronią białą: fire + lewo/prawo = zamach z boku; fire + góra = zamach zza głowy; fire + dół = parowanie ciosu,

– strzelanie z pistoletu, muszkietu, łuku: fire + lewo/prawo = celowanie; fire + góra = strzał; fire + dół = wycofanie,

– bieganie: dwa razy góra.

Sprawa jest prosta: należy wyjaśnić przyczyny samobójstwa właściciela zamku – Jerremy'ego Hartwooda. Główny cel osiąga się prawie na samym początku. Co z tego, gdy od razu pojawia się drugi – przeżyć i wydostać się na wolność.

Dom składa się z czterech poziomów, łącznie z podziemiami. Najwyższy poziom – strych – ma jedno pomieszczenie, pozostałe składają się z kilku lub kilkunastu. Większość pokojów jest ze sobą połączona, ale niektóre drzwi można za pierwszym razem otworzyć tylko z jednej strony.

Kobieta jest siostrzenicą Jerremy'ego a facet detektywem. Nie jest ważne, kogo się wybierze. Obydwie postacie dysponują tymi samymi możliwościami, tą samą energią i tą samą zwinnością. Postępować trzeba zawsze tak samo – szybko, sprawnie i z namysłem. Pamiętaj – bezsensowne bijatyki jeszcze nikomu nie przyniosły szczęścia. Staraj się ustawiać jak najwięcej pułapek. Pozwoli ci to uniknąć zwarcia z wieloma potworami, a tym samym zaoszczędzić czas i energię. Nie musisz również nosić wielu przedmiotów. Zajmują miejsce i są zupełnie nieprzydatne.

Jeśli masz ochotę powytężać łepetynę, to w tym miejscu zakończ czytanie. Jeśli zaś chcesz się pobawić razem ze mną – bardzo proszę.

Rozpoczynasz na samej górze, na strychu. Jeżeli nie chcesz walczyć z dwoma potworami, zastaw okno szafą, a właz skrzynią. Na stole stoi lampa. Weź ją, a potem zabierz jeszcze ze skrzyni muszkiet, z szafy pled i kieruj się do wyjścia.

Z malutkiego pomieszczenia na dole weź łuk i kanister z olejem, którym napełnisz lampę. Wyjdź przez drzwi na korytarz. Z sekretarzyka w pokoju na lewo zabierz klucz. Otworzysz nim skrzynię i weźmiesz szablę. Udaj się teraz do prawego pokoju. Tutaj nie ma nic do roboty, idź więc w lewo. Rozbij wazę i kluczem, który w niej był, otwórz szafkę. Są tam dwa lustra, niezbędne do unicestwienia strażników schodów. Wyjdź na korytarz i pójdź prosto. Z szafki w łazience weź apteczkę. Otwórz ją i wypij lekarstwo. To doda ci sił. Wyjdź z łazienki i pójdź w lewo. Na statuetkach postaw lusterka. Teraz możesz już spokojnie zejść po schodach.

Pójdź w prawo. Z pokoju naprzeciwko weź gramofon, zapałki, i naboje, które są w szafie. Naładuj giwerę.

Teraz przejdź na lewą stronę schodów. Wejdź w drzwi przed Tobą i pójdź w prawo. Z łazienki (drugie drzwi na lewo), z szafki, zabierz apteczkę. Otwórz ją i wypij lekarstwo. Wejdź do ciemnego pokoju. Zapal lampę i weź statuetkę. Wyjdź z pokoju i pójdź do końca korytarza. Obraz Indianina przykryj pledem i wróć do schodów. Rzuć w rycerza statuetką i zabierz miecz. Zejdź po schodach.

Pójdź w lewo i wejdź w drzwi na prawo. Z posągu weź strzały i uciekaj z powrotem. Wejdź w drzwi po lewej stronie pomieszczenia. Na końcu korytarza otwórz lewe drzwi. Zabij wszystkie potwory w jadalni i wróć na korytarz. Drzwi naprzeciwko prowadzą do kuchni. Pójdź do obu pokoików. Z jednego zabierz kanister z olejem (i wlej go do lampy) i rewolwer, a z drugiego ciastka i klucz. Wyjdź drugimi drzwiami. Kluczem otwórz drzwi do piwnicy i zabierz z niej naboje do rewolweru. Naładuj go i idź do pokoju z Indianinem.

Strzel z łuku tak, by trafić w obraz na drugim końcu korytarza. Udaj się tam i otwórz drzwi. Ze stołu weź książkę. Przesuń zegar i weź ze schowka klucz. Gdy wyjdziesz, udaj się do biblioteki. Zapaloną lampę postaw na podłodze i idź wzdłuż półek w lewo tak długo, aż dojdziesz do rogu. Tam połóż książkę i wejdź przez tajne drzwi. Ze stołu weź talizman, a z szafki tylko pierwszy sztylet. Wyjdź z pokoiku i sztyletem zabij potwora. Podnieś lampę i wracaj do jadalni. Otwórz małe drzwi, weź zapalniczkę i idź szybko w prawo. Drzwi otworzysz kluczem. Ułam szablę. Klingę i gardę wetknij w tarczę na ścianie. Otworzy się tajne przejście. Nie wychodź jednak przez nie, tylko z półki zabierz płytę i wróć do pokoju z popielniczką i pójdź prosto. Wyjmij miecz i otwórz drzwi. Zabij pirata i weź kluczyk, którym otworzysz drzwi do sali balowej. Tam włącz gramofon i gdy pary zaczną tańczyć, zabierz z lustra klucz. Wróć do tajnego przejścia w podłodze i zejdź po schodach.

Biegnij prosto, aż trafisz na skaczącego potwora. Zabij go i biegnij dalej. Na następnym ekranie zawróć i biegnij, aż trafisz na przejście w prawo. Pójdź tamtędy i zeskocz na pomost. Idź ciągle przed siebie, aż trafisz na pająka. Zabij go i idź dalej. Zatrzymaj się na krawędzi przepaści i zestrzel ptaka (trzeba w niego trafić dwa razy). Przejdź na drugą stronę skacząc po słupach i biegnij dalej, trzymając się prawej strony. Przejdź pomostami na drugą stronę wody, otwórz skrzynię i weź z niej opalizujący kamień. Przesuń głaz i wejdź do tuneli. Chodź tak długo, aż natrafisz na drzwi, które otworzą się pod działaniem kamienia. Zeskocz do wody i idź do ołtarza. Zabierz z niego hak, połóż talizman, podpal i rzuć lampę. Gdy wybuchnie pożar, uciekaj do drzwi na prawo, otwórz je hakiem. Stamtąd już bez kłopotów trafisz do domu. Gdy już tam będziesz, wyjdź na zewnątrz głównymi drzwiami. Wygrałeś! Ocaliłeś (coś) od potworów.

Betut

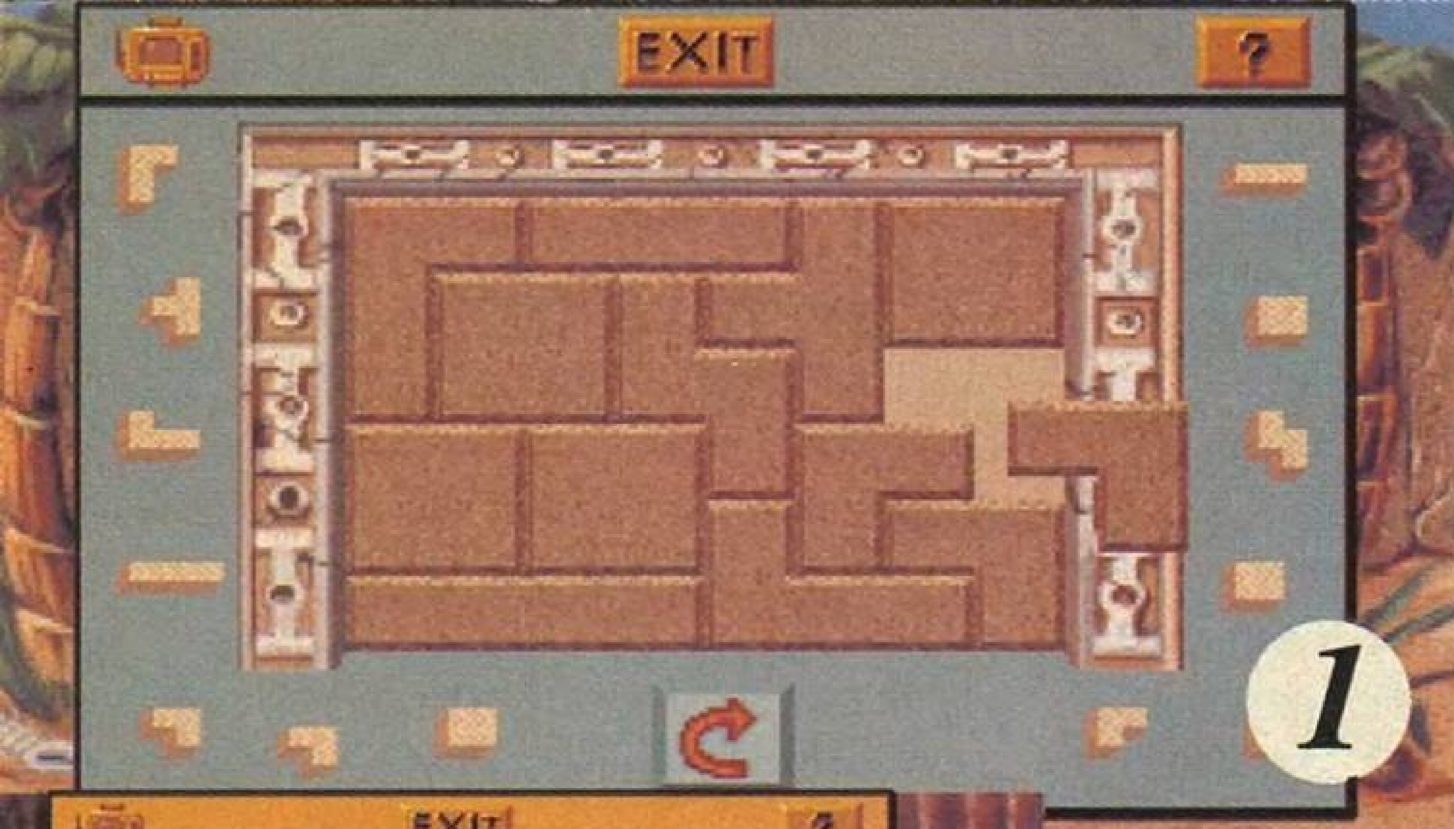
Dziękuję Sardinesowi, Bartkowi i Szczurkowi. Bardzo mi pomogli.



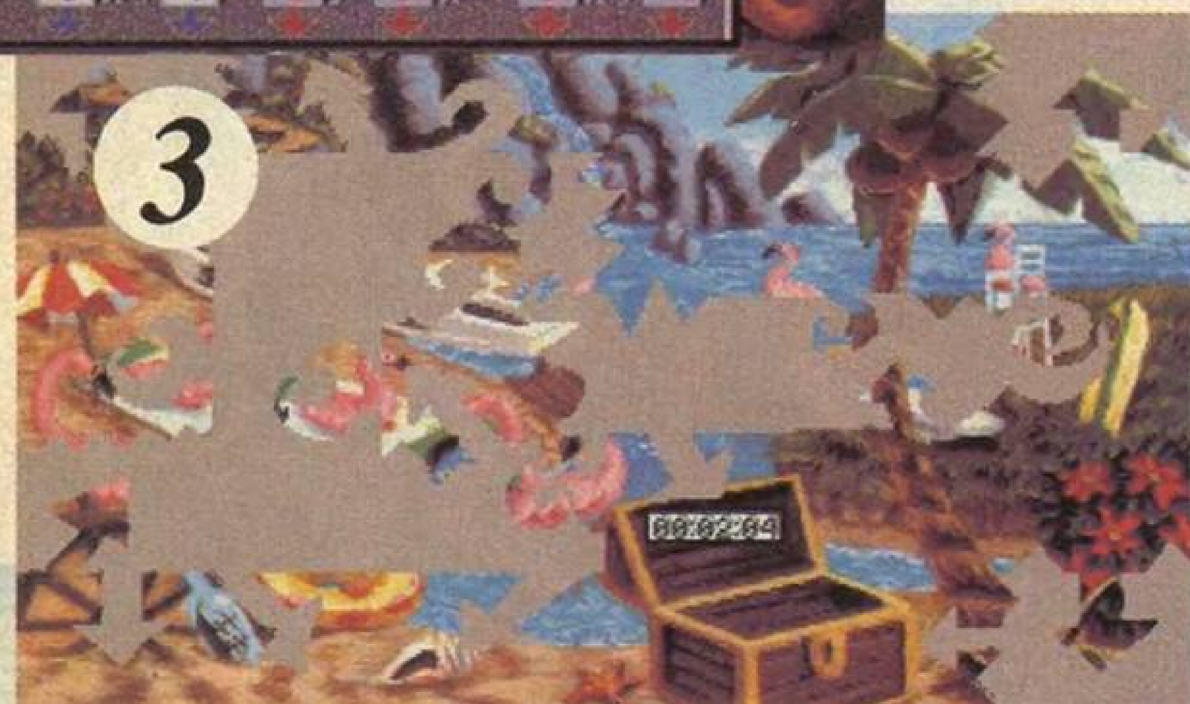
Przykład duchowych uniesień w tańcu, PC



W pozycji oczekującej lubego, PC


1

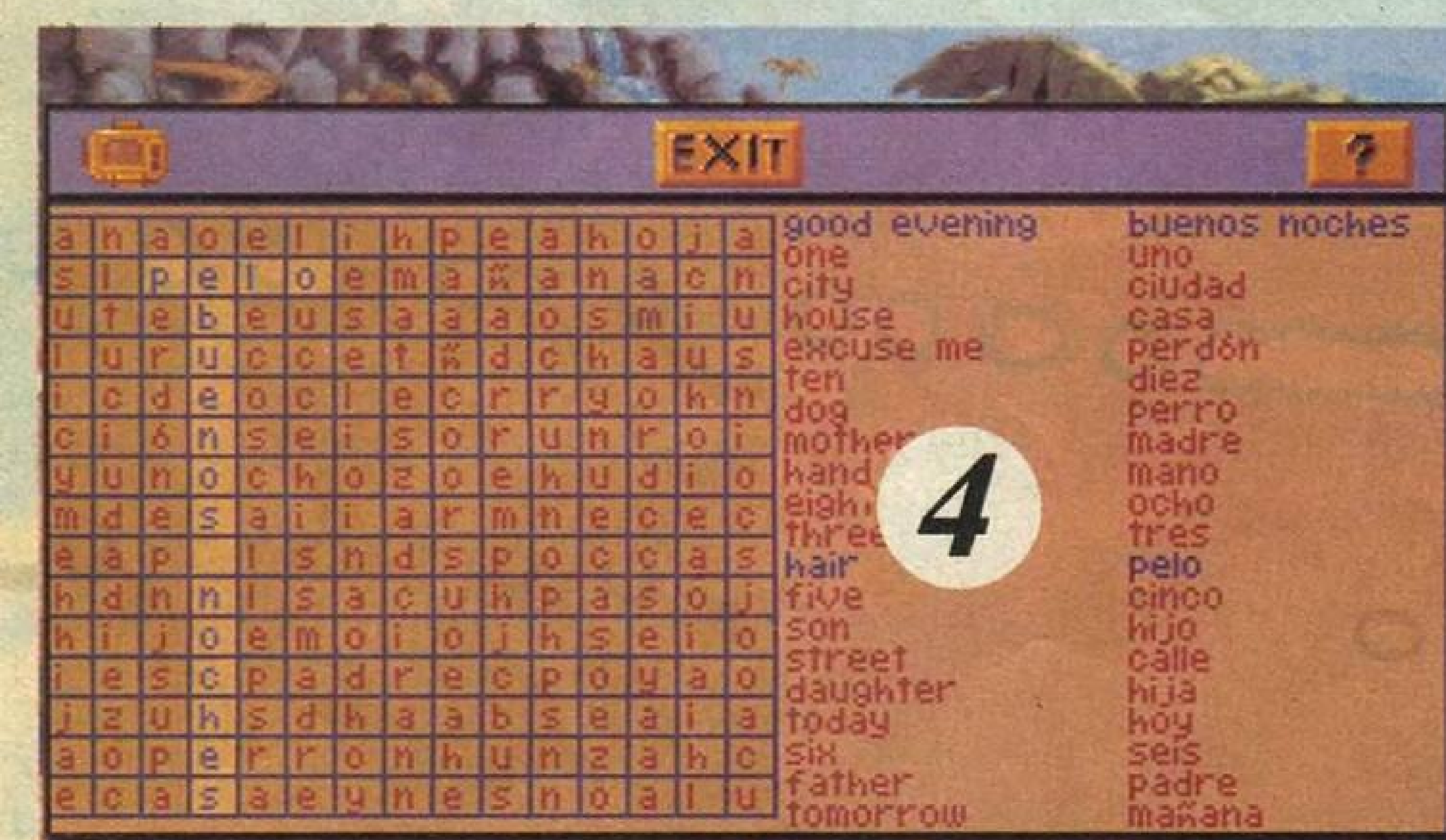

2


3

THE ISLAND of DR. BRAIN

WYSPA nie jest już tak fascynująca jak ZAMEK, po części dlatego, że jest druga i w cieniu. Staranniejsza grafika, dobra ścieżka dźwiękowa, więcej zagadek... Po prostu DISCOVERY SERIES! Ale to, co nie przypadło mi do gustu, to nierówny poziom zagadek. Są bowiem łamigłówki zarówno bardzo proste, jak i bardzo skomplikowane, a i wiedza, której się wymaga, jest czasem spoza zakresu studiów! Nie ma się co przejmować, uprzejmie zapraszam na rajd CSL-lotem po wyspie.

Martinez


4

BOMBA W GÓRĘ!

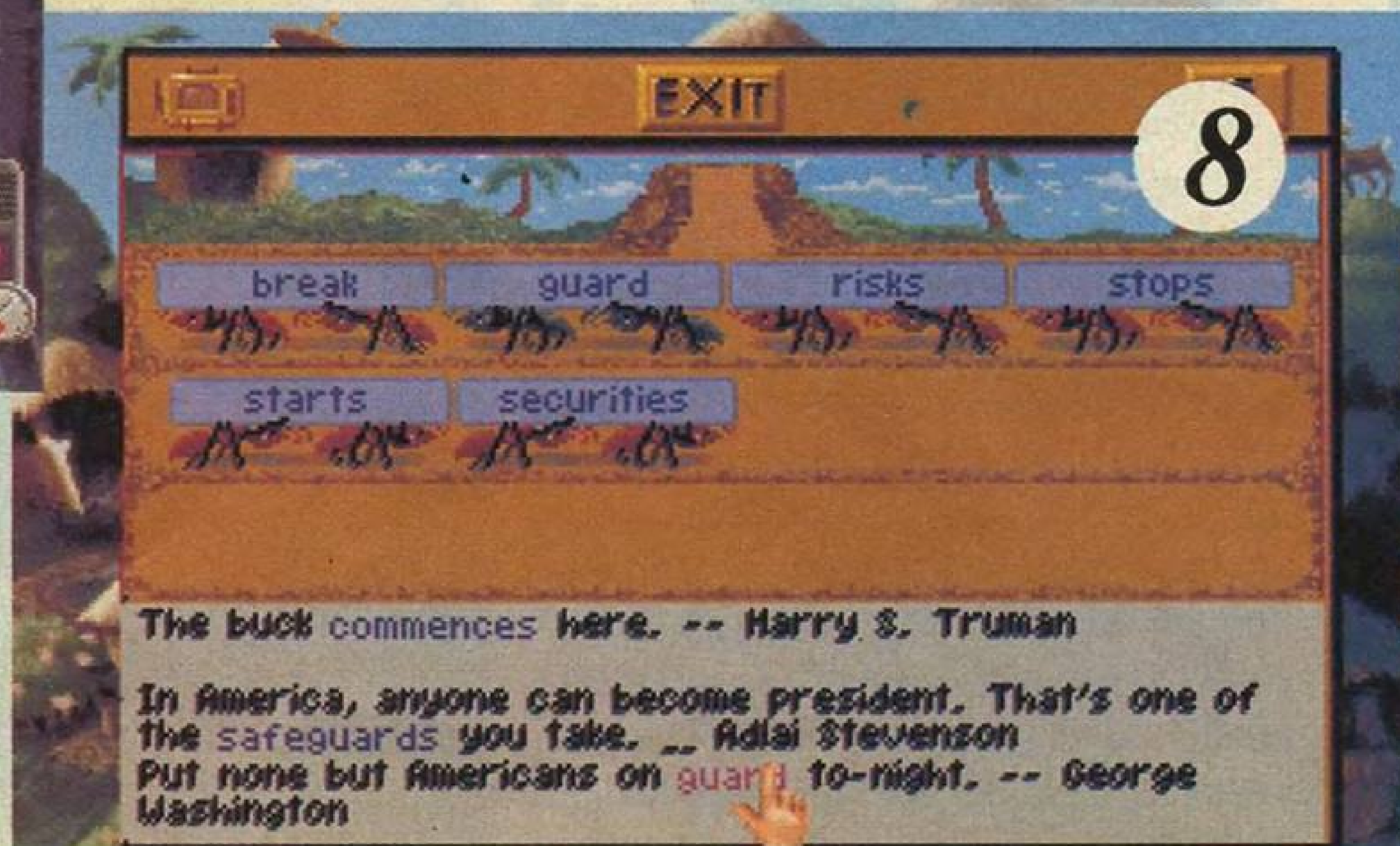
Twoje ostatnie spotkanie z doktorem Thaddeusem Eggheadem Brainem, największym w historii znawcą matematyki, astronomii, fizyki i męczenia swoich uczniów, zakończyło się promowaniem cię na stanowisko asystenta tej jajogłowej osobistości. Nie doszedłeś do tego prostą drogą. Nie mogłeś ściągać, jak na pierwszej lepszej klasówce z geografii. Musiałeś udowodnić, że to, co nosisz na karku, nie służy Ci jedynie jako podstawka pod włosy. Wraz z nowym stanowiskiem przyszły nowe obowiązki. Oprócz przygotowywania kawy, zmywania naczyń, zbierania śmieci doktora i innych prac wymagających poziomu inteligencji powyżej 0 IQ, była to również pomoc swemu nauczycielowi w jego niesamowitej pracy.

Podczas opracowywania ściśle tajnego projektu, dr. Brain popełnił błąd, którego skutki mogły mieć fatalny wpływ na dalszy rozwój wszechświata. Doktor wytłumaczył się w sposób bardzo prosty: „...zgasło światło, flaming uderzył mnie w głowę, a gdy już wstałem, w moim najnowszym urządzeniu (o znaczeniu strategicznym) nie było bateryjki...". Należy tutaj nadmienić, że poszukiwany przedmiot (źródło zasilania), to nie zwykła, płaska 3R12, ale cylinder wielkości modułu pamięci do komputera ODRA (2 pokoje bez kuchni). Do czego mógł służyć tak niepozorny przedmiot? Do zasilania pojazdu przenoszącego w czasie? Do czołgu, rakiety antygrawitacyjnej, kosmolotu, lasera obronnego, maszynki do mięsa? Tego nie dowiesz się aż do końca swojej misji poszukiwawczej, do której zostałeś desygnowany. Chciałeś coś powiedzieć o równouprawnieniu uczniów i nauczycieli, ale wrodzony instynkt samozachowawczy uchronił Cię przed przypadkowym porażeniem prądem trójfazowym podczas lekcji. Cóż innego mogłeś zrobić? Wsiadłeś do samolotu i poleciałeś w kierunku wyspy doktora Braina, na której miała znajdować się zagubiona baterыjka. Twoja podróż miała okazać się pasmem problemów, więc Thaddeus zostawił Ci możliwość kontaktowania się z nim poprzez przenośne radio. Niestety, każde połączenie zmniejszało


6


7


5



8

9

moc jego akumulatorka, więc należało go używać jak najrzadziej.

Pierwsze zadanie, jakie musiałeś wykonać, to wylądować, a nie było to proste, bo niezbędne oryginalne współrzędne do tego manewru mogłeś poznać jedynie z prawdziwej instrukcji do gry. Teraz musiałeś dostać się do wnętrza wyspy. I tu nastąpił drobny problem. Wejście było przywalone dość ciężkim, płaskim kamyczkiem. Macanie, dmuchanie i tupanie nie dało rezultatu. Ale po dogłębnym zastanowieniu znalazłeś na ziemi kilka wyciosanych z kamienia tetrisowych klocków. **Pierwsza zagadka polegała na ułożeniu ich w równy prostokąt** (fotka nr 1). Gdy Ci się udało, kamienna płyta usunęła się z drogi. Wszedłeś do środka.

W ciemnej komnacie znalazłeś sprzęt naukowo-satanistyczny: uśmiechniętego kościotrupa z mikroskopem. Nacisnąłeś czerwony guzik na mikroskopie i stanąłeś przed kolejnym zadaniem. **Kolorowe drobnoustroje należało oddzielić od siebie** korzystając z wykresów funkcji (fotka nr 2). Pestka! W wyniku tego działania otrzymałeś kawałek papieru zapisanego alfabetem Braile'a, albo Fortranem. Wsunąłeś go do dziury w sarkofagu (brrrr! pachnie to nekrofilią), ale niestety, to nie wystarczyło. Należało także znaleźć powiązania pomiędzy trzema ciągami liczb, wypisanymi na wieku. Gdy wpisałeś brakujące wyrazy ciągu, z sarkofagu wyskoczył nieco butwiejący pacjent z bardzo widocznymi ubytkami w zębach. Zabrałeś mu tylko kilka, różnej wielkości walców z dziurkami.

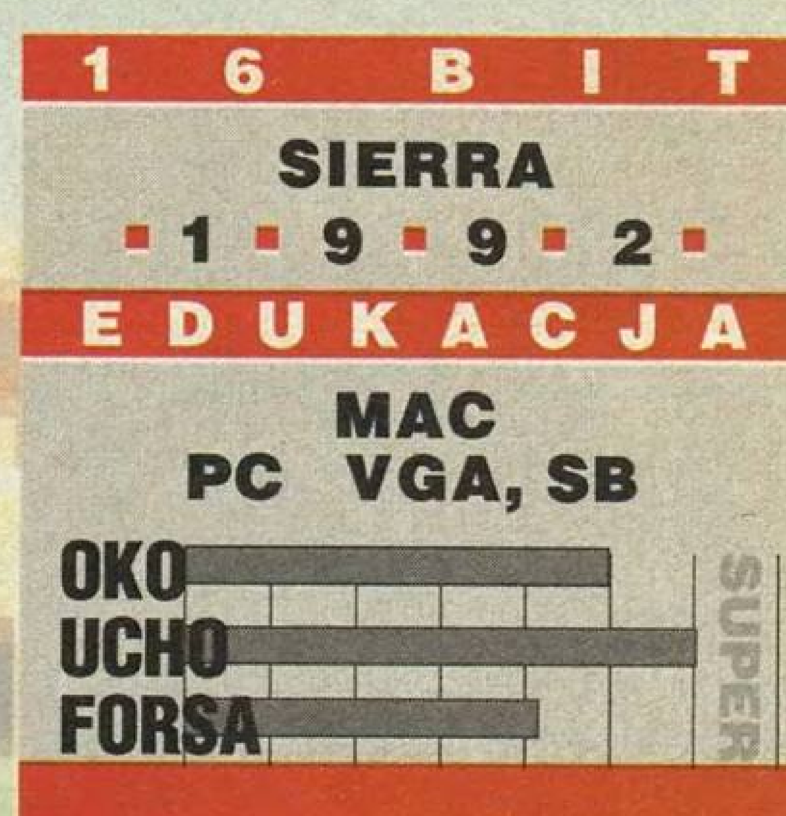
Po prawej stronie znalazłeś odpowiednie miejsce na pozbycie się tego obciążenia. Trzy drewniane patyki aż za bardzo przypominały sprzęt do gry w „Wieże Hanoi". To prosta i przyjemna gra. Musisz przełożyć wszystkie pierścienie z jednego patyka na drugi, ale tak, by nigdy nie kłaść większego kręgu na mniejszym. Oczywiście mogłeś brać tylko po jednym krążku naraz. Wyszedłeś na świeże powietrze. Niestety, pogoda była w kratkę, a raczej w puzzle, ponieważ **cały rysunek musiałeś sobie sam poskładać** (3). Gdy skończyłeś, twoim oczom ukazało się wybrzeże pełne podejrzanie różowych flamingów. Próbowałeś się z nimi jakoś skontaktować, ale nie było to Boże Narodzenie i mowa zwierzaków była dość trudna do zrozumienia. Skończyło się na zagadce z cyklu „znajdź przemalowanego flaminga".

Potem **poszukałeś na pełnej liter tablicy kilkunastu słów** po hiszpańsku, niemiecku, albo francusku (4). Po tej operacji dwie zwalone palmy (zagradzające ci drogę) zesztywniały i mogłeś ruszyć swoją drogą dalej. Niedaleko jednak zaszedłeś. Most, po którym miałeś przejść, był mniej więcej tak równy, jak warszawski „Śląsko-Dąbrowski" przed remontem. Jako obrońca przyrody zdewastowałeś tabliczkę z ambitnymi hasłami, które oczywiście musiałeś najpierw poukładać. Zdobyte w ten sposób deski wepchnąłeś w dziury w moście. Teraz mogłeś się nie obawiać spotkania z aligatorami kilkaset metrów niżej.

Tuż za mostem rozpościerał się obszar zwany junglą. **Test na spostrzegawczość wypadł pomyślnie** (5). Spostrzegłeś cały szereg zwierząt: muszek, pająjczków, pingwinów, ptaków, małp, tygrysów... i tego, że trzeba z tego miejsca jak najszybciej się ulatniać. Gdy wydostałeś się z tego zarośniętego terenu, góry zatrzęsły się i poczułeś w sobie moc swego nauczyciela Obi Wana, gdy jeszcze byłeś Jedi. Drzwi do góry otworzyłeś odwalając stertę złomu, którego skład chemiczny musiałeś ustalić i podać. Dostałeś się do pomieszczenia przypominającego nieco nowoczesną kuźnię Hefajstosa. **Odgadłeś jeden z Twoich ulubionych kwadratów magicznych** (6). Przeanalizowałeś **spektrum kilku ważnych pierwiastków** (7) i wydostałeś się na zewnątrz, zanim zdążyłeś zaczadzieć.

Znalazłeś się na niebiańskiej polanie, na której kilka robotów robiło pranie. Było tam również mrowisko, trzciny i gruszki. Słowem, nadeszła chwila na zbadanie Twojej znajomości języka angielskiego. **Uzupełniałeś brakujące wyrazy** w znanych sentencjach (8), znajdowałeś wyrazy bliskoznaczne i przeciwstawne. Pozwoliło ci to dostać się do pierwszej części laboratorium. Znalazłeś tam oczywiście komputer i półkę z książkami. Komputer (prawdopodobnie ZX-81) potrafił ci zaproponować jedynie **krótki test inteligencji** (9). Uporządkowałeś więc tylko książki i poszedłeś dalej. Znalazłeś się na klatce schodowej. Znowu nastąpiła ważna seria nieco denerwujących testów. Pierwszy z nich polegał na pomieszaniu w odpowiednich proporcjach wody, alkoholu i RTĘCI!!! Mieszanie dwóch pierwszych składników było jeszcze do przyjęcia, ale dolewanie tego trzeciego, to co najmniej marnotrawstwo. Potem **dostosowałeś już tylko parametry przekładni** w windzie (10) opartej na sile mięśni szczura. Odrobina fizyki i testowy robot zjechał szczęśliwie na dół z przyśpieszeniem nieco mniejszym niż grawitacyjne. Podążyłeś za nim.

Następny gabinet to **nudne programowanie robotów** (11) i niewiele ciekawsze eksperymenty genetyczne z cyklu: jak z muchy zrobić koziorożca. Zamiast zwierzaka otrzymałeś kluczyk i uciekłeś jak najszybciej do windy. BOOM! Zmiana nastroju i znalazłeś się w galerii. **Dostałeś do rozpoznania kilka obrazów** wielkich mistrzów (12) i kilka ich (nie)podobizn. Szybko dobrałeś dzieła do ich twórców. Zostało Ci już tylko użyć swoich drewnianych uszu i **zagrać „Wlazł kotek**, gdzie go nie chcieli" (13) i drzwi do sterowni wyspy otworzyły się. UFFFF!!! Znalazłeś baterykę wielkości cokołu Kolumny Zygmunta. To już chyba ostatni test!!! Dobrałeś kilka brakujących kolorowych kółeczek. Nacisnąłeś na dźwignię... spaliłeś urządzenie. Zepsuł się jeden z układów logicznych serii TTL 74xx. Wykazałeś się odrobiną znajomości elektroniki i maszyna była gotowa do pracy. Ponownie pchnąłeś dźwignię i... Wyspa ruszyła!!!



I dopłynęła na plażę koło zamku dra\ Braina. Znalazłeś swego pedagoga na leżaku, ze ściśle tajnym przyrządem do masażu stóp, do którego podłączona była znaleziona przez Ciebie kilkumetrowa bateryjka. Ten egzamin zdałeś na piątkę, ale krew i tak Cię zalała.

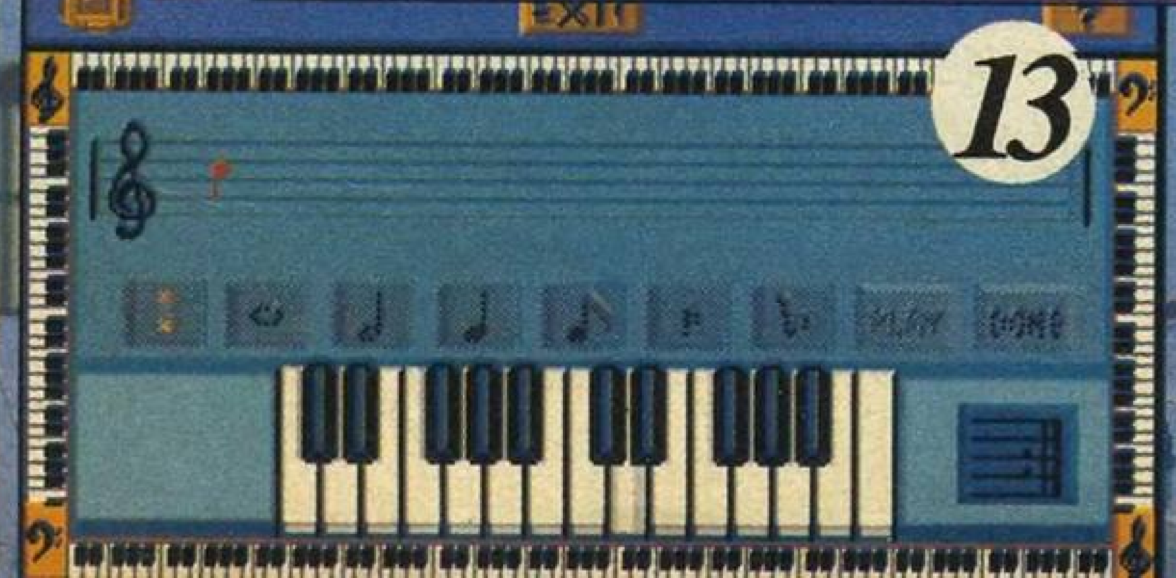
Cóż, i tym razem udało się przebić przez mrowie zagadek i łamigłówek. Jak wiele wiadomości pozostało w pustych głowach, ile zjawisk i procesów fizycznych udało się zrozumieć – trudno powiedzieć. Fakt, że seria BRAIN-ów cieszy się dużą popularnością, świadczy jednak o zainteresowaniu tego typu grami. DISCOVERY SERIES nie kończy się na BRAIN-ach. Pozostaje więc pole do popisu w innych dziedzinach.

CSL

Dystrybutor: IPS Computer Group

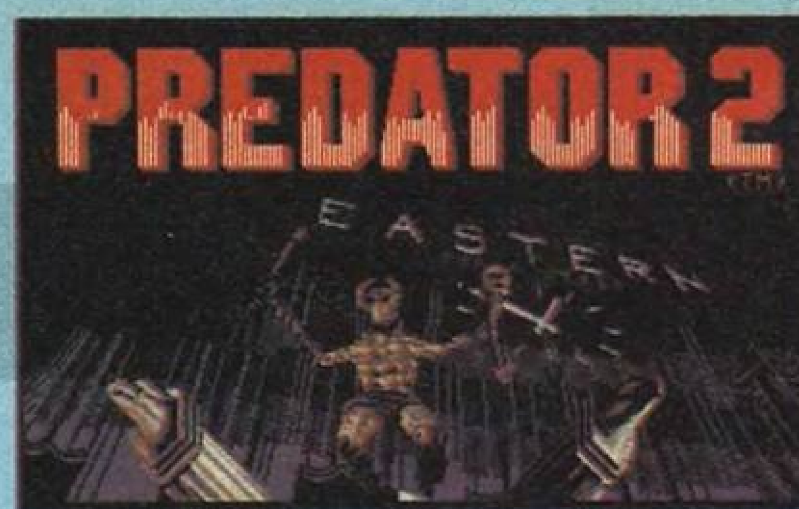


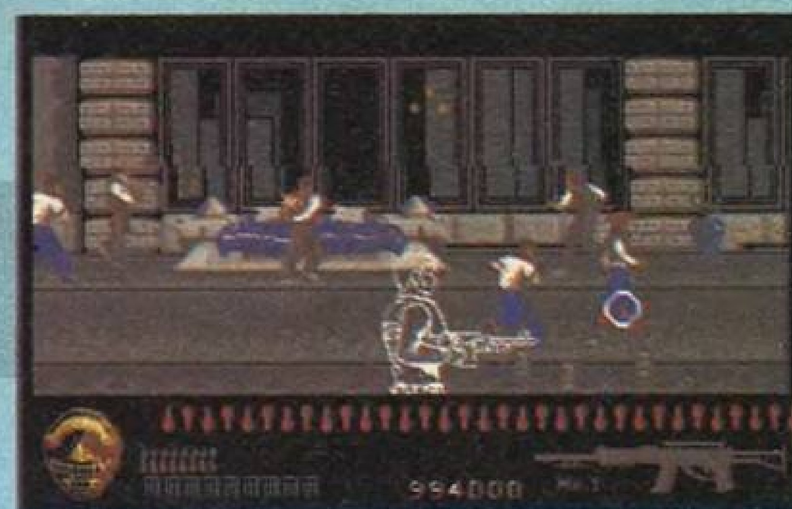




Wszystko, PC

PREDATOR 2







LOS ANGELES, 1997...

To piekielnie upalne lato. Zanieczyszczenia duszą miasto. Rywalizujące jamajskie i kolumbijskie gangi walczą z policją o kontrolę nad miastem. Ty, porucznik Mike Harrigan, twardy gliniarz, będziesz musiał przywrócić sprawiedliwość w tym mieście niszczonym przez narkotyki. Twoim zadaniem jest opanowanie sytuacji i jak najszybsze zakończenie wojen ulicznych. Niestety, mimo że wszystko wygląda źle, to będzie jeszcze gorzej.

Do sprawy przydzielono specjalną brygadę FBI. Współpracy z nimi oczekuje od Ciebie twój własny kapitan Pilgrim i jego zwierzchnik komendant Heinneman. FBI wie że tam jest coś jeszcze. Coś bardziej zabójczego niż wszyskie kartele narkotykowe razem wzięte. Coś cichego, niewidzialnego i obcego! Poluje na ludzi dla sportu. Zbiera ich czaszki jako trofea. Może od ręki zlikwidować pluton uzbrojony w broń maszynową i teraz włączył się do walki. Następujące informacje pochodzą z syntezy Ściśle Tajnych raportów FBI.

10 lat temu, obcy (dalej nazywany jako PREDATOR) tropił i wyeliminował elitarny oddział Sił Specjalnych w Ameryce Środkowej. Tylko jedna osoba uszła rzezi. Zeznania ujawniły, że Predator operował bardzo zaawansowaną techniką kamuflażu zupełnego, o wiele lepszą od naszej. Uzbrojony był w broń z celownikiem laserowym o dużej sile penetracji. Posiadał pancerz odporny broni konwencjonalnej, mimo to poruszał się w nim szybko i zręcznie. Dalsze śledztwo ujawniło, że Predatorzy odwiedzali Ziemię przez wieki, a co najmniej od 700 lat. Wydaje się, że przyciąga ich ciepłota i konflikty. Polują na ludzi, ale tylko tych wartych pościgu.

Najnowsze informacje wywiadu sugerują że Predatorzy używają sieci, ostrych jak brzytwa dysków i teleskopowych włóczni, mogących rozpłatać człowieka na pół. Broń ta jest skonstruowana z metalu nieznanego ludzkości Nie zaleca się podejmować z Predatorem walki. Dopóki nie będzie o nim więcej danych, należy unikać go za wszelką cenę.

LEVEL 1. Ulice Los Angeles

Co przed trzydziestoma minutami wyglądało jak zwykły korek, teraz rozrosło się do wymiany ognia na dużą skalę. Dwaj policjanci na motorach zatrzymali podejrzaną ciężarówkę i nieświadomie prze-

LETHAL WEAPON



ZABÓJCZA BROŃ to kolejna gra napisana w oparciu o scenariusz kasowego filmu o tym samym tytule. Na ekranie mieliśmy do czynienia z dwoma typami twardych gliniarzy.

W pamięci (RAM) pozostała mi jedna z ostatnich scen filmu. Bohaterowie dopadli wreszcie przed domem Murtocha bandziora Joshuę, który bestialsko zabił trzech policjantów, porwał córkę sierżanta i o mały włos nie zabił Riggsa. Ten daje Joshui szansę honorowego pojedynku w walce wręcz. Po efektownych pokazach karate, mordobicia i wolnej amerykanki Joshua ostatecznie pada na kolana, potem twarzą w błoto. Murtoch mówi do obstawy z radiowozu: „Zabierzcie to gówno z mojego trawnika"...

Komputerowy odpowiednik wiernie oddaje tylko postacie, fabuła gry jest zupełnie nowa i niestety, trochę grubymi nićmi szyta. Z drugiej strony, jako że gra jest czysto zręcznościowa, to zbytnio nie razi. Animacja jest bardzo płynna, grafika prosta, ale dopracowana. Gra rozpoczyna się w gmachu policji. Na początku poruszamy się Riggsem, jednak można zmienić bohatera wchodząc do szatni (LOCKER ROOM). W budynku mieści się wiele departamentów, w czterech z nich musisz wywiązać się z powierzonych misji. Można je wykonywać nie po kolei, ale ostatnie zadanie pojawi sie dopiero po ukończeniu wszystkich poprzednich. Wtedy trzeba wejść na piętro i wpisać hasło w laboratorium komputerowym (COMPUTER ROOM).

Poruszanie odbywa się za pomocą kursorów, spacja to strzał. Warto jest zbierać dodatkową amunicję i energię, gdyż bez tego nie sposób ukończyć gry. W niektórych miejscach są na ścianie przyciski albo dźwignie, które trzeba poruszyć, żeby otworzyć zamknięte drzwi. A oto, co mamy do wykonania:

MISJA I – Gang międzynarodowych złoczyńców podejmuje próbę przemycenia olbrzymich profitów ze swej kry-

FOX RANGER





FOX RANGER jest typową strzelaniną. Musisz uratować planetę Ziemię przed najazdem Obcych. Najlepszą obroną jest atak, więc Rada Planety po wnikliwych analizach wybrała najlepszego z najlepszych, by w desperackiej misji poleciał znaleźć bazę Obcych i ją zniszczył. Wszystko byłoby cacy, gdyby nie fakt, że Oni mają o wiele bardziej zaawansowaną technicznie cywilizację i Twój mały stateczek jest karzełkiem w porównaniu z lepiej uzbrojonymi maszynami wroga.

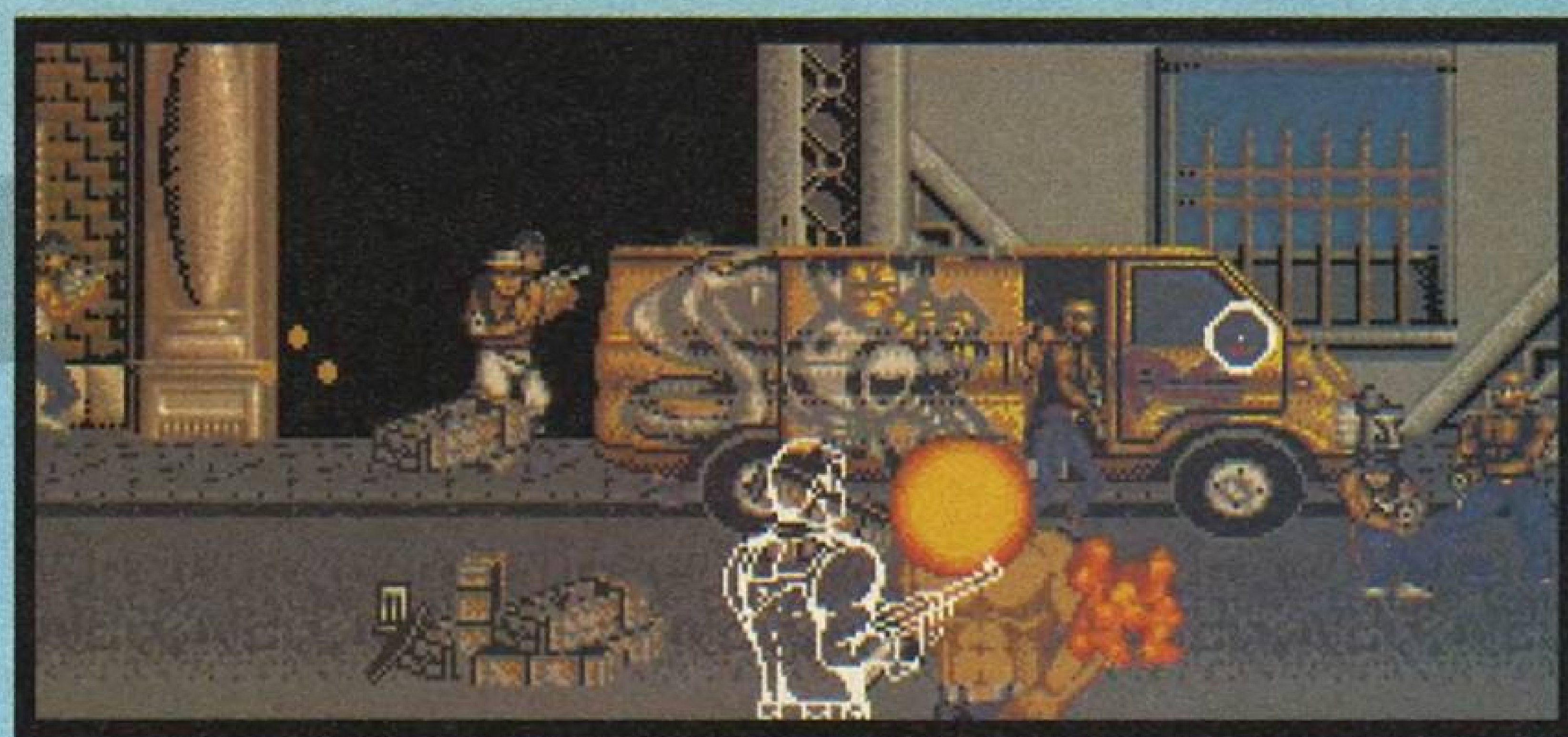
Klawiszologia gry nie jest zbyt skomplikowana. Poruszasz się kursorami, strzelasz klawiszem CTRL. Dzięki własnemu sprytowi i umiejętności adaptacyjnej Twojego statku, jesteś czasami w stanie zainstalować sobie broń z ustrzelonego statku Obcych. Wykorzystać ją możesz klawiszem ALT. Z tajnego raportu Wywiadu Planetarnego wynika, że daje się zutylizować następujące uzbrojenie:

SHADOW MISSILE – Przypomina ziemskie bomby, oczywiście, w kosmosie kierowane są one do dołu relatywnego. Niszczy przemykających zwiadowców wroga.

FIRE COBRA – Rozpryskujące się ogniste kule. W locie pocisk rozpada się promieniście na pięć części. Skuteczna broń na odparcie ataków z wielu stron.







rwali porachunki gangów. Są teraz uwięzieni przez napierający ostrzał.

Ty musisz przedrzeć się do kwatery głównej gangu narkotykowego i ująć szefa w celu przepytania. Otrzymasz wsparcie, gdy osiągniesz cel.

Staraj się nie strzelać do latynoskiej kobiety, właściciela budki Taco czy rannych oficerów policji. Będziesz miał złą prasę, jeżeli postrzelisz dziennikarzy czy też bohatera wywiadu na żywo w publicznej telewizji. Skoncentruj się na tych członkach gangu, którzy rzucają granaty, noże i rakiety. Ludzie w drzwiach nie mogą być zestrzeleni, ale możesz zmusić ich ostrzałem do schowania się.

LEVEL 2. Na poddaszu

Walka pomiędzy Kolumbijczykami i Jamajczykami przenosi się do apartamentu jednego z największych kolumbijskich baronów narkotykowych we wschodnim L.A. Mieli pecha, bo Predator wprosił się na tę imprezę. FBI wie, kto jest odpowiedzialny za zabójstwa. Twoją jedyną szansą na dowiedzenie się tego, jest przepytanie właściciela mieszkania. Ale czy zdążysz dotrzeć do niego przed Predatorem i Jamajczykami?

Na tym poziomie jest wiele ukrytych magazynków z amunicją.

LEVEL 3. Autostrada LA

Brygada specjalna FBI złapała ślad Predatora. Dwaj członkowie Twojego zespołu policyjnego zostali zabici. Teraz musisz go odnaleźć w tunelach metra. Nareszcie Predator ujawnił się, a ty musisz tylko przeżyć na tyle długo, by dotrzeć za nim do jego legowiska.

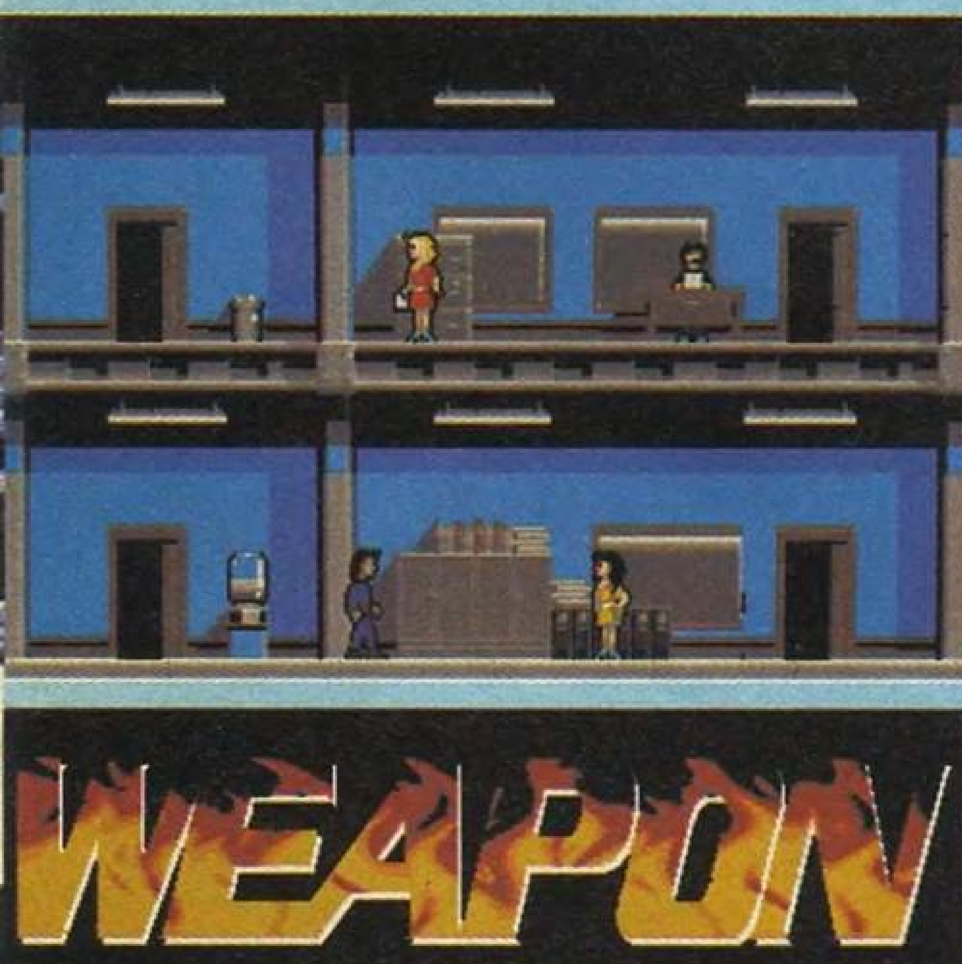
LEVEL 4. Rzeźnia

Znaleziono ślady zwierzęcej krwi i sterydów w próbkach pobranych przez FBI. To, łącznie z innymi poszlakami prowadzi do konkluzji, że Predator używa rzeźnię jako swoją bazę. FBI wyprzedza Cię o krok i poczyniło przygotowania, by schwytać Predatora żywego. Mają nadzieję, że specjalne izolowane kombinezony oszukają wzrok potwora. Planują użyć ciekły azot, by go zamrozić. Pomimo swojej niechęci do FBI musisz wejść do rzeźni i uratować ich. Los sprawi, że dojdzie do ostatecznej konfrontacji, jeden na jednego z Predatorem na jego własnym terenie. Tylko prawdziwy łowca może wyjść z niej zwycięsko.



Nie strzelaj do brygady FBI!

User Jama









minalnej działalności za granicę. Przeniknij do ich kryjówki w dokach portu i zatrzymaj odpływ gotówki z miasta.

MISJA II – Samobójcza grupa fanatycznych terrorystów planuje szantażem wymusić okup detonując olbrzymiej mocy bombę w kanałach. Mają swobodny dostęp do podziemi, idź za nimi i uratuj miasto.

MISJA III – Głęboko w zakamarkach starej fabryki, wbrew swej woli przetrzymywany jest jakiś człowiek. Zakładnikiem jest Leo Getz, najlepszy informator departamentu. Musisz go oswobodzić.

MISJA IV – Początkowo ściśle tajna. Nie otrzymasz dostępu do danych, dopóki nie dowiedziesz swoich umiejętności w poprzednich misjach. Złej sławy gang Nosferatu, znany z bezwzględnego handlu narkotykami, zajął zakłady farmaceutyczne Waxo, z nadzieją, że zmusi firmę do dostaw prochów. Należy powstrzymać ich za wszelką cenę.

W Zabójczą Broń gra się łatwo i przyjemnie, nasze zmagania z joystickiem umila dodatkowo dobry soundtrack (SB). Wymaga jednak pewnej wprawy, więc nie zrażaj się, jeżeli na początku idzie tak sobie. Pamiętaj, że wyłącznie od ciebie zależy, czy Riggs odzyska zaufanie kolegów z policji i swoje własne oraz, czy Murtoch przejdzie na emeryturę, tak jak zawsze o tym ględzi. Powodzenia!

User Jama









FIRE BALL – Ogniste kule, lecą po torze prostym. Najbardziej skuteczna broń ofensywna. Niweluje strzały z broni przeciwnika.

SEARCHING MISSILE – Rakiety wyszukujące kierują się na napęd fotonowy statków przeciwnika. Dobra broń przy wielu małych celach.

SWEEPER – Bateria rakiet wystrzeliwana przed siebie, dobre do torowania drogi, gdy atmosfera się zagęszcza.

SHIELD – Tarcza ochronna. Jedyna prawdziwa broń defensywna. Wytrzymuje kilka strzałów, potem znika.

BIOCLONE – Supernowoczesna technologia klonowania pozwala na jednorazowe odtworzenie statku po zniszczeniu.

DOUBLE SIDE – Dodaje po bokach dwie strzelające nadbudóweczki, rozszerza zakres ognia skupionego

INTENSE FIRE – Potraja siłę ognia skupionego, przydatna, gdy trzeba ładować w mały fragment większej maszyny.

SPAN FIRE – Potężne wyładowania energii w trzech kierunkach, doskonałe jako tło do innej broni.

Pod koniec każdego sektora gwiezdnego czeka cię przeprawa z jego strażnikiem. Zwykle jest to rozbudowany statek Obcych, który wykonuje niespodziewane ruchy, bądź dysponuje wymyślną bronią. Zawsze ma jednak jakiś słaby punkt, który trzeba znaleźć i wykorzystać.

User Jama



INDIANA JONES IV ARCADE














Filmowa historia Indiany Jonesa skończyła się wraz z „Ostatnią Krucjatą". Na komputerowych ekranach żyje dalej w „Przeznaczeniu Atlantydy". Po dużym sukcesie rozbudowanej gry role-playing-adventure, LUCASFILM na podstawie tego samego scenariusza wypuścił wersję zręcznościową, równie dopracowaną.

KASYNO

Mieliśmy tylko, nie rzucając się w oczy wejść do środka i uzyskać informacje. Cały, misternie uknuty plan diabli wzięli, bo Sophia zrobiła scenę jakiemuś palantowi, który zaczął się do niej dobierać. Zanim doszło do rękoczynów, ochrona spacyfikowała rozjuszoną dziewczynę i uwięziła w jednym z magazynów w piwnicy. Za swój nieokiełznany temperament mogłaby gnić tam przez następne sto lat, gdyby to ode mnie zależało. Z drugiej strony, będzie mi potrzebna później, więc lepiej od razu zejdę i ją uwolnię.

– Sophia, kochanie, jak się cieszę, że nic Ci się nie stało.

– Nie przymilaj się, Jones, otwórz lepiej te cholerne drzwi.

Ci mężczyźni są beznadziejni. Nie dość, że nic nie zrobił, gdy mnie zabierali, to jeszcze tyle zwlekał z moim uwolnieniem, że popsuł mi się cały makijaż od tej przeklętej wilgoci. Na szczęście ja potrafię myśleć o sprawie. Muszę iść do portiera i kupić od niego żetony do gry. Całe szczęście, że wszystkie stoły do ruletki można ogołocić, jeżeli rozpracuje się ich system. Dzięki temu wygram dość pieniędzy, żeby kupić pistolet, księgę i mapę od tego bufona z antykami.

– Patrz i ucz się od lepszych, Indy.

– Dobra, mądralo, ktoś nas zdemaskował, musimy uciekać przez dach.

BAZA MORSKA

– Indy, tu jest tak ciemno. Strasznie się boję.

– Spokojnie, całkowicie panuję nad sytuacją.

Gdzie, do ciężkiej cholery schowana jest ta skrzynia z narzędziami? Jeżeli szybko jej nie znajdę, to uchwycą nas reflektorem i podziurawią jak sito. Jest! Wystarczą mi nożyce do metalu, muszę się tylko dostać pod ogrodzenie, żeby je wykorzystać. Po co ja wziąłem tę dziewczynę ze sobą? Płącze się tylko pod nogami i nie daje mi spokoju swoim gadaniem.

– Sophia, proszę, nie przeszkadzaj mi przy pracy.

– Ależ oczywiście, mistrzu.

Co za bezczelny typ! Mam nadzieję, że mój głos dostatecznie ociekał sarkazmem. Próbuję mu przekazać, co podsłuchałam, gdy byłam więziona w kasynie, a on mnie w ogóle nie słucha. Jeszcze mu pokażę. Muszę dostać drugą księgę. Teraz, w którym domu jest to tajne przejście do podziemnego portu? Aha! Za szafką jest przycisk do windy. Żeby ją uruchomić, wystarczy wpisać kod z obu ksiąg.

– Czuję się jak idiota. Zupełnie cię nie doceniłem, przepraszam.

PORT

– Sophia, patrz jak ja to robię i spróbuj zrobić to samo. Naprawdę nie ma w tym nic trudnego.

Żałuję, że nie jestem aż tak pewny siebie. Jeżeli nie przedostaniemy się dźwigiem załadunkowym do łodzi podwodnej, to w przeciągu pięciu minut hitlerowcy nas nakryją. Muszę tylko skoczyć i złapać ten ruszający się hak. Plum!

– Rzeczywiście, Jones, ale pływać to ja już potrafię.

Może nie jestem tak silna jak on, ale mądrzejsza na pewno. Zamiast precyzyjnie odmierzać czas, lepiej jest chyba patrzeć na cień rzucany przez hak na łódź podwodną. Gdy będzie w odpowiednim miejscu, wtedy skoczę.

ŁÓDŹ PODWODNA

– Ja postaram się pozbyć bomby, ty znajdź meldunek.

– Dobrze Indy, spotkamy się w kabinie nawigacyjnej.

Chodzę w kółko i nie mogę znaleźć kajuty z szyfrantem. Chce mi się kopać i gryźć, szkoda, że Jonesa nie ma pod ręką. Ta szafa będzie musiała wystarczyć. Chyba niechcący otworzyłam tajne przejście. Celnym rzutem noża rozłożyłam niekulturalnego pana, próbującego mnie zabić i wzięłam szyfrogram. Jest na nim narysowany kształt wyspy, która stanowi wierzchołek Atlantydy.



Casino Orbis Poland, PC



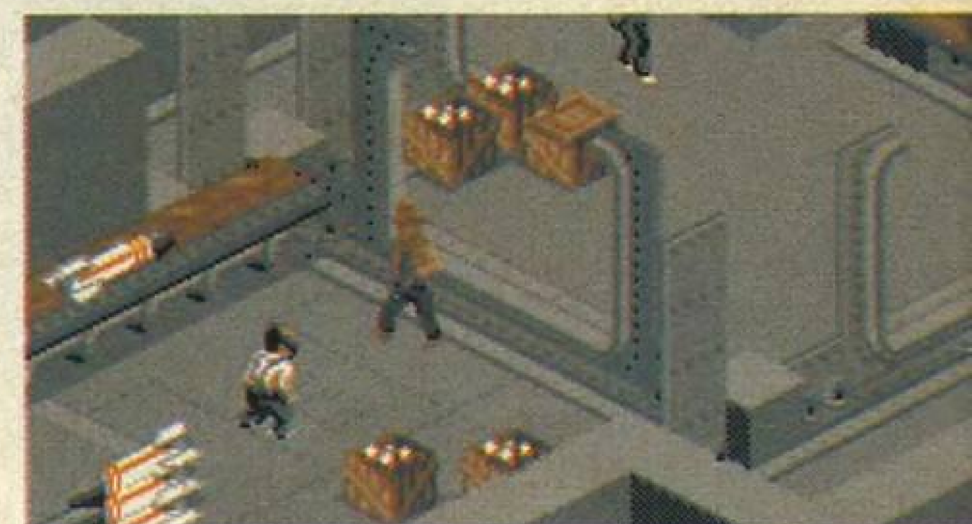
W doku U-botów, PC

Wreszcie znalazłem tę bombę. Miło byłoby się wreszcie trochę rozerwać, ale chyba nie w ten sposób. Wiem! Zaniosę ją do luku torpedowego i operując skomplikowaną maszynerią wystrzelę na zewnątrz. To znacznie bardziej widowiskowe od zgaszenia lontu w łazience. Po drodze znalazłem garstkę orichalcum, magicznej materii z Atlantydy.

– Indy, pocięłam człowieka na śmierć.

– Zawsze mówiłem, że masz ostre poczucie humoru.

Dobra. Na mapie widzę cztery wyspy. Na każdej z nich musimy uzbierać paciorki. Dopiero wtedy skierujemy się na tę właściwą.



Na pokładzie - raczej pod pokładem, PC

WYSPA

– Myślisz, że wystarczy tych świecidełek?

– No, mam nadzieję, że Wódz przyjmie nasz olśniewający dar.

Podszedłem do tronu przywódcy tubylców. Po jego prawicy uzbrojeni wojownicy bronili wstępu do jaskini prowadzącej do podziemnych grot. Ułożyłem pięćdziesiąt paciorków przed nim w ofierze. Wódz spojrzał na nie i chrapliwym głosem mruknął coś swoim wojownikom. Wkroczyliśmy z Sophią w nieznane.



Wyspa, PC

ATLANTYDA

– To naprawdę jest dla Ciebie zbyt niebezpieczne, Sophia.

– Jak trzeba było szukać jakiś głupot po wyspach, walczyć w tej pływającej puszce i uprawiać skoki w porcie to było w porządku. Teraz, kiedy jest coś naprawdę ciekawego i wreszcie będą jakieś efekty specjalne, jest zbyt niebezpiecznie!

– Sprawdzałem tylko twoją cierpliwość.

Poszliśmy więc razem w głąb Atlantydy. Okazało się, że hitlerowcy również dotarli do zewnętrznego kręgu. Gdy włożyłem orichalcum do jednej z maszyn, zaczęła pluć ogniem na wszystkie strony, osłaniając mnie przed wrogami. Inna otworzyła przejście do wewnętrznego kręgu. Razem z Sophią odnaleźliśmy w mrocznych zakamarkach sporo orichalcum. Cały zapas zużyliśmy w komnacie zniszczenia. Ziemia pod naszymi stopami zaczęła drżeć i z trudem wróciliśmy na łódź podwodną. Ogień zmiótł wyspę z powierzchni morza. Nigdy nie dowiemy się do końca, jakie kryła tajemnice.

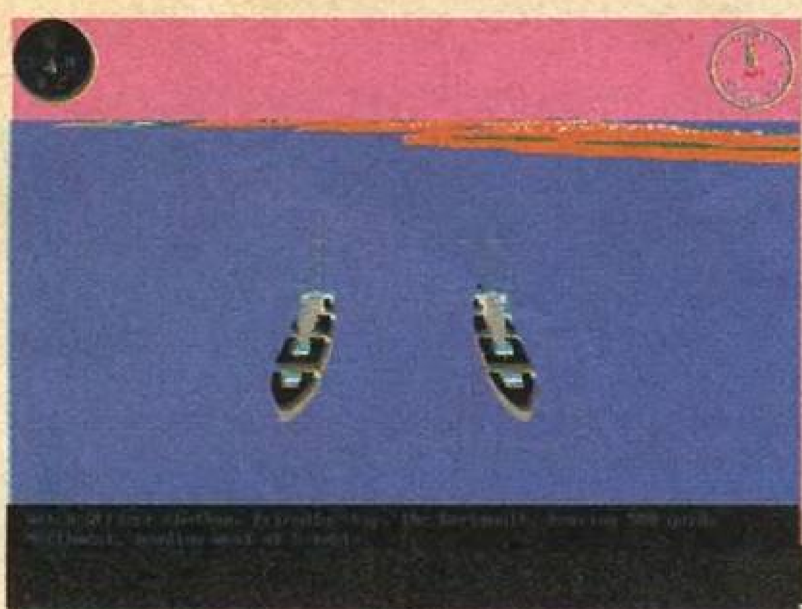


Kolejny level - Atlantyda, PC

User Jama



GRY I WOJNY ŚWIATOWEJ



Niezbyt udane próby wprowadzenia do gier strategicznych tematów fantasy, czy science-fiction oraz znaczne wyeksploatowanie tematyki II Wojny Światowej spowodowały zainteresowanie projektantów gier I Wojną Światową. Zaowocowało to trzema ciekawymi grami strategicznymi, które ukazały się w 1992 roku:

– DREADNOUGHTS opracowaną przez dr. Petera Turcana i wydaną przez nową firmę TURCAN RESEARCH SYSTEMS LTD,

– THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES opracowaną przez klan Murrych (Barry & Dave Murry znani z THE ANCIENT ART OF WAR i THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, firma BRODERBUND) wspomaganych przez Joe'go Gargiulo i wydaną przez MICROPROSE & EVRYWARE,



Ancient... pyski Asów Lotnictwa, PC

– HISTORY LINE 1914-1918 wydaną przez nową firmę BLUE BYTE (Niemcy), znaną w Polsce z BATTLE ISLE.

DREADNOUGHTS to gra o tematyce morskiej. Jej scenerią są ważniejsze bitwy morskie, jakie stoczyły między sobą floty Wielkiej Brytanii i Niemiec w I Wojnie Światowej. W tej grze dowodzisz pancernikami i krążownikami toczącymi mordercze pojedynki artyleryjskie w sławnych bitwach morskich tej wielkiej wojny.

Tematyką **THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES** są walki powietrzne stoczone między lotnictwem obu walczących koalicji I Wojny Światowej. Na uwagę zasługuje liczba 54 scenariuszy, którymi można nagrać się do woli. A jeśli komuś za mało, to ma jeszcze edytor map i scenariuszy. Ta gra raczej się nie znudzi miłośnikom taktyki lotniczej.

HISTORY LINE 1914-1918 dotyczy z kolei walk na lądzie. Gracz ma do dyspozycji wszystkie ówczesne rodzaje wojsk lądowych; może więc dowodzić aż do znużenia i rozgrywać bitwy lądowe I Wojny Światowej.

Warto dodać, że wszystkie gry mogą być obsługiwane myszą lub z klawiatury, żądają karty VGA i oprócz Speakera wykorzystują też karty dźwiękowe. Wszystkie są również wykonane w wersji na IBM PC. Na uwagę zasługuje i to, że wszystkie gry zgodne są z historią i w związku z tym oprócz dostarczenia miłej rozrywki mogą być również niezłą „pomocą szkolną". Przypominają fakty i postacie historyczne, opisują niektóre sytuacje – mają więc duże walory edukacyjne. Żeby przybliżyć wam scenerię tych gier, dodam coś od siebie o I Wojnie Światowej.



Ancient.. Germanie zawsze uporządkowani, PC

Rozpoczęła się 28 lipca 1914 roku wypowiedzeniem wojny Serbii przez Austro-Węgry. Pretekstem było zamordowanie, miesiąc wcześniej, następcy tronu cesarstwa Austro-Węgier, arcyksięcia Franciszka Ferdynanda w Sarajewie przez spiskowców serbskich. Do końca sierpnia wszystkie główne państwa europejskie oraz Japonia wypowiedziały wojnę.

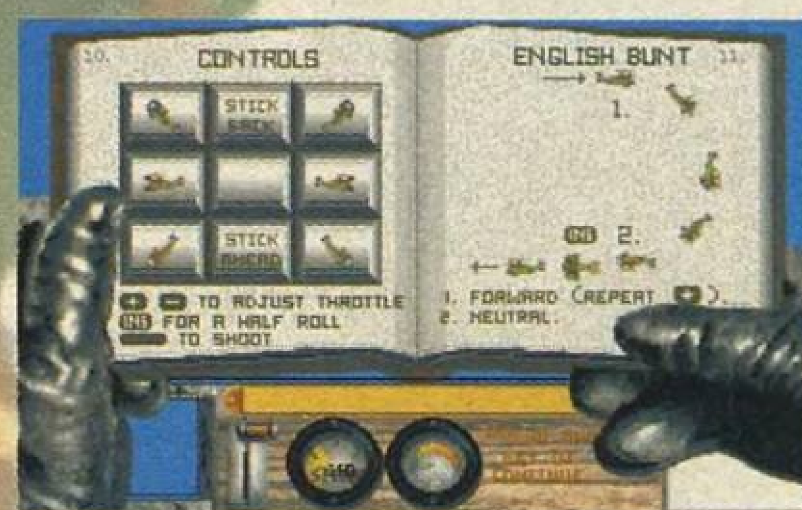
I Wojnę Światową prowadziły z jednej strony tzw. państwa centralne – Niemcy i Austro-Węgry wspomagane przez Bułgarię i Turcję, zaś z drugiej strony – tzw. Ententa, czyli Anglia, Francja i Rosja wraz z Belgią i Serbią, wspomagane m.in. przez Włochy, Rumunię, Japonię i USA.

Przyczyną I Wojny Światowej były ekspansjonistyczna polityka Niemiec dążących do nowych zdobyczy terytorialnych (Afryka, Europa, Pacyfik) oraz sprzeczności między Rosją, Austro-Węgrami i Turcją (Bałkany).



Wojna trwała ponad cztery lata i zakończyła się porażką państw centralnych, głównie z powodu wyczerpania ich rezerw ludzkich i surowcowych. W wojnie wzięły udział 33 państwa, w tym 29 po stronie Ententy. Do wojska po obu stronach zmobilizowano 70 mln ludzi. Straty wyniosły ok. 10 mln zabitych i 20 mln rannych. Państwa europejskie poniosły ogromne straty materialne. Cesarstwa Austro-Węgier, Niemiec i Rosji rozpadły się. Austria, Niemcy i Rosja poniosły znaczne straty terytorialne i stały się republikami. W wyniku wojny odzyskały niepodległość Polska i Czechosłowacja, powstały nowe państwa w Europie: Estonia, Finlandia, Jugosławia, Litwa, Łotwa i Węgry. Trudną powojenną sytuację gospodarczą wykorzystali komuniści i socjaliści (rewolty i powstania w Niemczech i na Węgrzech, Rewolucja Październikowa).





Ancient... kurs latania, PC



Ancient... kurs bombardowania, PC

W czasie I Wojny Światowej nastąpił gwałtowny rozwój techniki wojskowej. Lotnictwo wyodrębniło się jako samodzielny rodzaj sił zbrojnych w większości walczących państw. Powstały wojska pancerne (czołgi, ograniczona przydatność kawalerii) i wojska chemiczne (gazy bojowe). Nastąpił znaczny rozwój techniki morskiej spowodowany forsowaniem wojny podwodnej przez Niemcy i obronnym przeciwdziałaniem Anglii i Francji.

Pasjonując się więc grami strategicznymi pamiętajmy, jakie były koszty i następstwa I Wojny Światowej. Pamiętajmy też, że w jej wyniku Polska odzyskała niepodległość. I nie zapominajmy, że jej bezpośrednim następstwem było powstanie totalitarnego ustroju komunistycznego, który zaciążył na losach świata przez następne 70 lat. Bądźmy świadomi ofiar, jakie trzeba było ponieść dla zwycięstwa w tej wojnie. I dlatego marzy mi się, żeby wszystkie przyszłe konflikty zbrojne były rozstrzygane wewnątrz naszych komputerów, a jedynymi stratami tych rozstrzygnięć były wypalone ekrany monitorów, rozwalone klawiatury, uszkodzone joysticki i zużyte myszy.

Doc

DREADNOUGHTS
Rok produkcji: 1992
Typ gry: strategiczna planszowa, taktyczna
Tematyka: morskie bitwy pancerników i krążowników
Firma: TURCAN RESEARCH SYSTEMS Ltd.
Komputer: IBM PC
Grafika: VGA
Dźwięk: PC Speaker
Obsługa: z klawiatury i myszą
Ocena: dobra

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES
Rok produkcji:1992
Typ gry: strategiczna planszowa, taktyczna z elementami arcady
Tematyka: walki lotnicze
Firma: MICROPROSE&EVRYWARE
Komputer: IBM PC
Grafika: VGA
Dźwięk: Sound Blaster
Obsługa: z klawiatury i myszą
Ocena: b. dobra

HISTORY LINE 1914-1918
Rok produkcji:1992
Typ gry: strategiczna planszowa, taktyczna
Tematyka: walki lądowe
Firma: BLUE BYTE
Komputer: IBM PC
Grafika: VGA
Dźwięk: Sound Blaster
Obsługa: z klawiatury i myszą
Ocena: dobra

History Line. Pole sparingu, PC



THE PERFECT GENERAL

Kto jest Doskonałym Dowódcą? Na razie nikt, ale jeśli zechcesz... możesz ty nim zostać. Wystarczy zagrać w grę strategiczną THE PERFECT GENERAL opracowaną przez zespół WHITE WOLF PRODUCTIONS. Gra jest bardzo starannie opracowana, zarówno pod względem logicznym, jak i graficznym. Warto dodać, że sprawdzało ją aż 19 testerów! Ma funkcjonalne MENU, dobry HELP i znaczne walory edukacyjne. Uczy planowania i rozsądnego podejmowania ryzykownych decyzji. Niestety, żeby w nią wygrać, trzeba myśleć. Kto ma z tym kłopoty, niech lepiej weźmie się za coś prostszego. A więc dla inteligentnych i odważnych polecam THE PERFECT GENERAL – grę, która może wam dostarczyć niezłej rozrywki i dużo satysfakcji.

CEL I ZASADY GRY

W THE PERFECT GENERAL wygrywa ten, kto zdobędzie więcej tzw. Victory Points (VP – punkty zwycięstwa). Poszczególne miejscowości, zależnie od mapy i scenariusza gry, są punktowane od 25 do 1200 VP za zdobycie. W każdej kolejce (TURN) otrzymuje się VP w zależności od zajmowanych miejscowości. W każdym scenariuszu, można być atakującym (ATTACKER) albo obrońcą (DEFENDER). Można również wystąpić w obu rolach kolejno (MATCH). Każdy scenariusz ma limit kolejek gry: normalny (STANDARD) i długi (LONG). Niezależnie od tego można przedłużać czas gry w jej trakcie. Po zakończeniu gry, w zależności od liczby zdobytych VP, komputer nadaje stopnie wojskowe obu stronom. Istotą THE PERFECT GENERAL jest więc nie totalne zniszczenie przeciwnika, lecz zajęcie punktowanych miejscowości i utrzymanie ich.

Co masz robić, żeby zostać generałem?

1. Musisz wystawić wojsko. Grę, dla każdego scenariusza rozpoczyna się z określoną liczbą tzw. Buy Points (BP – punkty zakupu). W większości scenariuszy możesz dostać posiłki (REINFORCES) dla uzupełnienia przerzedzonych szeregów swoich wojsk. Wielkość tych posiłków jest również określona w BP. Możesz mobilizować następujące rodzaje wojsk:

Rodzaj jednostki	koszt
1) Armored Car (Samochód Pancerny)	5
2) Light Tank (Lekki Czołg)	6
3) Medium Tank (Średni Czołg)	8
4) Heavy Tank (Ciężki Czołg)	12
5) Mobile Artillery (Działo Samobieżne)	14
6) Infantry (Oddział Piechoty)	1
7) Engineer (Oddział Inżynieryjny)	5
8) Bazooka (Oddział Przeciwpancerny)	3
9) Mine (Oddział Saperów)	3
10) Light Artillery (Lekka Artyleria)	9
11) Heavy Artillery (Ciężka Artyleria)	20

2. Musisz rozmieścić wojsko, które zmobilizujesz. Posługujesz się mapą, na której komputer wskazuje dopuszczalne miejsca dla dyslokacji twoich jednostek. Również twój przeciwnik ma ściśle określone miejsca dla rozmieszczenia swoich wojsk. Na mapie mogą być również oznaczone terytoria neutralne (tylko w niektórych scenariuszach). Wtargnięcie na takie terytorium powoduje, że staje się ono nieprzyjacielskie z określoną liczbą BP.

3. Możesz przemieszczać swoje jednostki i wprowadzać je do boju. Każdy rodzaj jednostki ma różny zasięg, co wiąże się z zapasem paliwa (FUEL), jaki otrzymuje ta jednostka w każdej kolejce gry. Zapas paliwa określany jest w jednostkach od 1 do 9, zależnie od rodzaju oddziału. Jest on stały dla każdego rodzaju jednostki (mniejszy zasób paliwa mają początkowo jednostki desantowane). W jednej kolejce każdy oddział może być przemieszczany aż do zużycia swojego zapasu paliwa. Każdy oddział może w czasie jednej kolejki wystrzelić tylko jeden raz. Oddziały piechoty, przeciwpancerne i inżynieryjne oraz artylerię można przewozić samochodami pancernymi i czołgami. Wystarczy najechać na odpowiedni oddział i wcisnąć klawisz T. Przy wyładowaniu przewożonego oddziału należy również wcisnąć klawisz T. W obu przypadkach zużywa się jedną jednostkę paliwa. Przy pomocy oddziałów inżynieryjnych możesz minować i rozminowywać teren (klawisz M). Możesz również zbudować lub zniszczyć most (klawisz B).

4. Gra według każdego scenariusza dzieli się na kolejki. Każda z kolejek składa się z następujących faz związanych z przemieszczaniem oddziałów i wprowadzaniem ich do walki:

– 1a) wyznaczanie celów dla artylerii samobieżnej (MOB. PLOT),

– 1b) ostrzeliwanie wyznaczonych celów (ART. FIRE). Wykonywane przez komputer,

– 2a) ostrzeliwanie, przez lekką i ciężką artylerię, celów wyznaczonych w poprzedniej kolejce (ART. FIRE). Wykonywane przez komputer,

– 2b) wyznaczanie celów dla lekkiej i ciężkiej artylerii (ART. PLOT). Będą ostrzelane w następnej kolejce,

– 3) wzajemne ostrzeliwanie się pozostałych jednostek obu stron (DIR FIRE). Możliwe cele i kolejność ostrzału wskazuje komputer,

– 4) przemieszczanie oddziałów (MOVEMENT). W czasie przemieszczania się jednostek możliwe jest ich ostrzelanie przez przeciwnika. I tu pomaga komputer,

– 5) powtórne ostrzeliwanie się jednostek obu stron (DIR FIRE), po zakończeniu ich przemieszczania, według wskazówek komputera.

Można powstrzymywać się od ostrzeliwania i przemieszczania oddziałów. W fazie następnej twój oddział może ostrzelać nieprzyjacielski pod warunkiem, że nie strzelał w fazie poprzedniej. W THE PERFECT GENERAL można grać na kilka sposobów: we dwoje, przeciwko komputerowi, za pomocą modemu lub kabla na dwa komputery. Można również ustawić grę jako symulację. Ten ostatni przypadek może być przydatny dla zapoznania się z właściwościami algorytmów gry i z jej menu.

MENU, EKRANY I OPCJE

THE PERFECT GENERAL ma trzy ekrany gry i następujące ważniejsze pozycje menu:

1. Menu startowe (GAME START). Zawiera ono następujące opcje, z których część ma submenu:

– HELP (Pomoc). Wskazówki związane ze skonfigurowaniem i uruchomieniem gry,

– ABOUT The Perfect General (Informacja autorska o grze). Jeśli się z nią zapoznasz, dowiesz się, ilu projektantów, grafików, programistów, testerów i administratorów musi pracować nad dobrą grą strategiczną,

– NEW GAME-ONE COMPUTER (Nowa gra na jednym komputerze). Ta opcja umożliwia skonfigurowanie gry i wybór scenariusza do gry na jednym komputerze. Dokonuje się tego za pomocą kolejnych submenu, które opisano dalej,

– PLAY BY MODEM (Gra poprzez modem). Za pomocą tej opcji, rozwijanej w kolejne submenu, można grać na dwóch komputerach poprzez modem lub po kablu RS-232C,

– RELOAD SAVED GAME (Ładowanie zapisanych gier). Ta opcja, z prostym submenu, służy do wznawiania przerwanych i zapisanych gier. Układ submenu pozwala również na skorzystanie z nowych scenariuszy, które miejmy nadzieję, dotrą wkrótce do Polski,

– STUDY BATTLE RECORD (Badanie zarejestrowanych bitew) pozwala na zapoznanie się z wynikami poszczególnych rozegranych scenariuszy i z komputerową oceną twoich walorów dowódczych. Opcja rozwija się w submenu, które umożliwia przejrzenie wyników według dowódców (COMMANDER HISTORY) i według scenariuszy (SCENARIO HISTORY),

– CHANGE HARDWARE CONFIGURATION (Zmiana konfiguracji sprzętowej). Opcja rozwija się w kolejne submenu zawierające następujące opcje: SOUND OPTIONS (System dźwiękowy), SERIAL PORTS/MODEM (Komunikacja między dwoma komputerami), INPUT DEVICE (Urządzenie wejściowe). Submenu Sounds Options umożliwia wybór systemu dźwiękowego (PC SPEAKER, ADLIB, SOUND BLASTER), bądź rezygnację z niego (NONE). Submenu Serial Ports/Modem służy do ustalenia parametrów komunikacyjnych (modem lub kabel), zaś Input Device do włączenia lub wyłączenia myszy (MOUSE) i joysticka (JOYSTICK) oraz do ewentualnego przyporządkowania ich każdemu z dwóch graczy (ASSIGN),

– QUIT to wyjście z menu startowego i jednocześnie z gry.

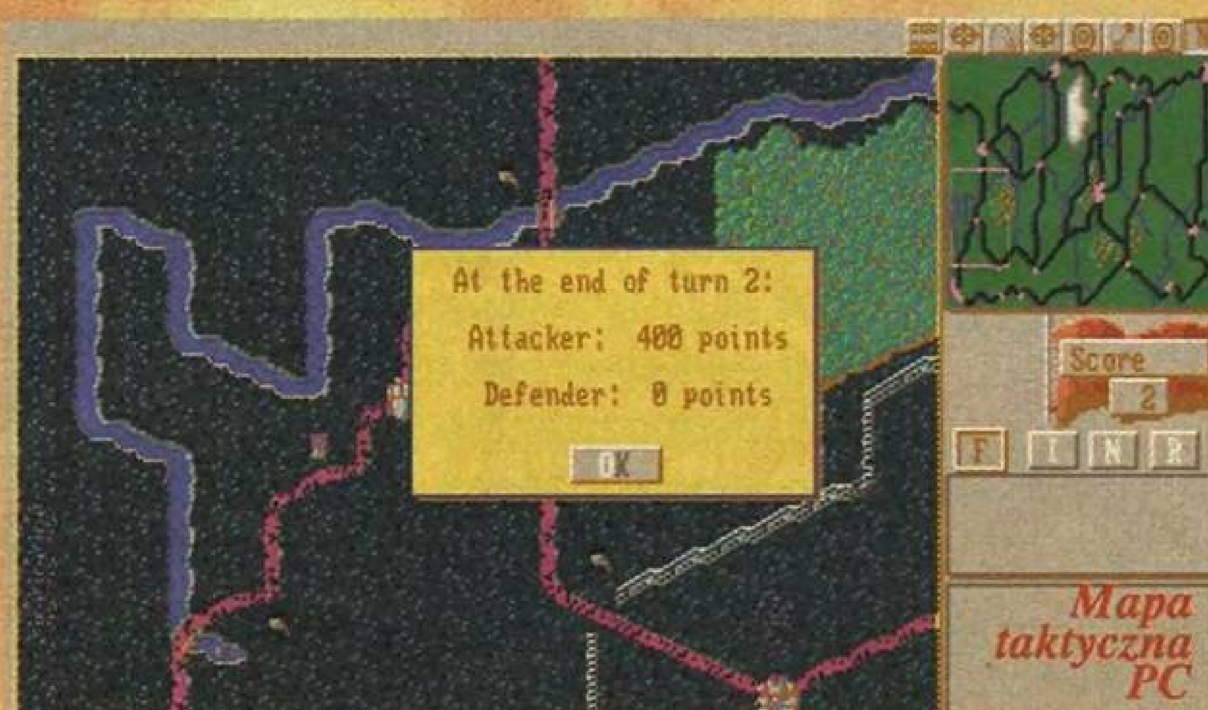
2. Menu wyboru scenariusza (SELECT OF SCENARIO). Uaktywnia się po wskazaniu opcji NEW GAME-ONE COMPUTER w menu startowym. Większą część okna menu zajmuje spis scenariuszy. Po wskazaniu któregoś ze scenariuszy można uaktywnić menu zawierające następujące opcje:

– LONG DESCRIPTION (Pełny opis). Podaje dokładne informacje o warunkach gry według określonego scenariusza oraz wkazówki taktyczne dla graczy,

– SHOW MAP (Przegląd mapy). Umożliwia wstępne zapoznanie się z terenem bitwy dla wybranego scenariusza,

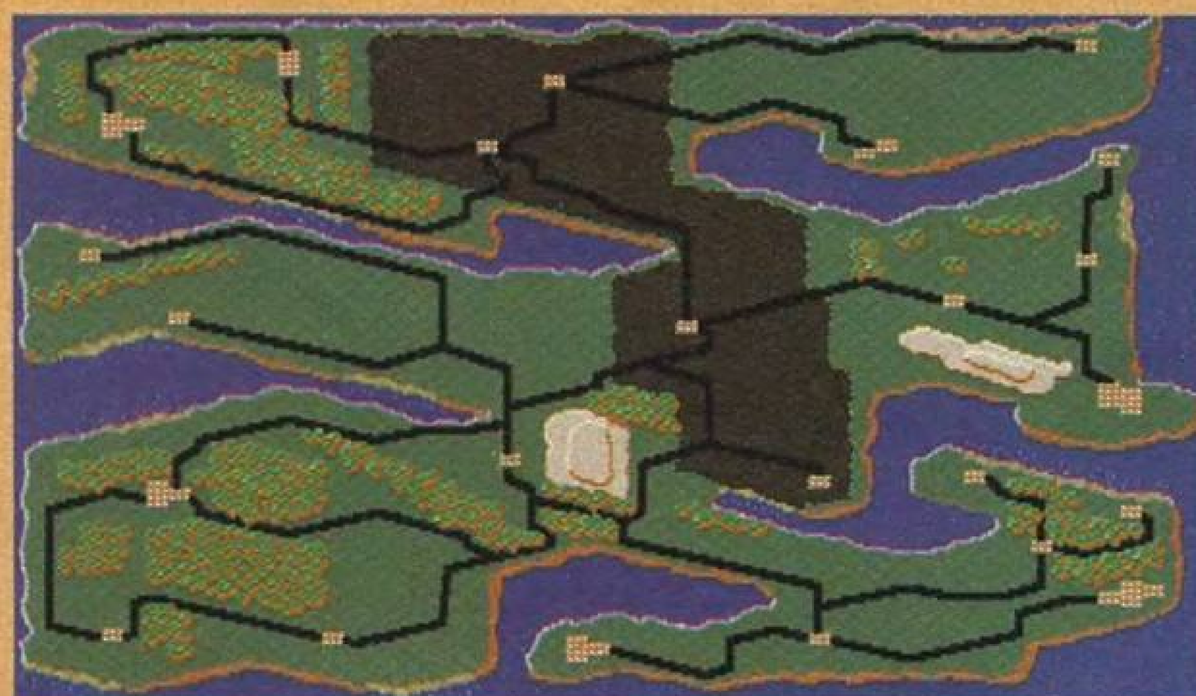
– SCENARIO RULES (Reguły scenariusza). Umożliwia skonfigurowanie warunków gry dla wybranego scenariusza. Ta opcja rozwija się w submenu, za pomocą którego można ustalić: rolę grającego (BALANCED – kolejno atakujący i obrońca, ATTACKER – atakujący, DEFENDER – obrońca), długość gry (STD. GAME – gra standardowa, LONG GAME – gra wydłużona), zakres trafień (FULL KILL – pełne trafienia, PARTIAL KILL – częściowe trafienia), skuteczność trafień (ALWAYS HIT – skuteczność pełna, RANDOM HIT – skuteczność niepełna, decyduje losowo komputer), zakres wglądu w sytuację na polu bitwy (FULL VIEW – pełny wgląd, LIMIT TO LOS – wgląd ograniczony, część oddziałów nieprzyjacielskich jest ujawniana przy bezpośrednim kontakcie), tempo gry ustalane w skali 0 – 500 (DELAY: RESPONSE DELAY – szybkość animacji, MES-





Mapa taktyczna PC

SAGE DELAY – szybkość wyświetlania komunikatów), wyrównywanie szans (HANDICAP) dokonywane w skali 30 – 100%,



– PLAY THIS SCENARIO (Gra według wybranego scenariusza). Ta opcja umożliwia rozpoczęcie gry. Rozwija się ona w hierarchiczne submenu TYPE OF GAME (Typ gry), w którym ustala się partnerów gry: przeciwko komputerowi (PERSON vs. COMPUTER), symulacja (COMPUTER vs. COMPUTER), gra we dwoje (TWO PLAYERS). W submenu jest również opcja HELP. Po ustaleniu stron gry uaktywnia się opcja stopnia jej trudności (LEVEL).

3. Ekran i menu mobilizacji (UNIT PLACEMENT). Służy do wydawania rozkazów mobilizacyjnych. Większość ekranu zajmuje mały i prosty arkusz kalkulacyjny przedstawiony w postaci tablicy służącej do wyznaczania liczby i rodzajów mobilizowanych jednostek w ramach dysponowanych BP. Na dole ekranu mogą być podawane informacje i komunikaty. Z prawej dolnej strony ekranu znajduje się menu zawierające trzy opcje: HELP, RECON MAP (Podgląd mapy), DONE (Zrobione). Druga opcja rozwijana jest w submenu, które omówiono dalej. Ekran i menu mobilizacji są uaktywniane na początku każdej gry oraz w przypadku nadejścia posiłków.

4. Ekran i menu walki. Służy do wydawania rozkazów dotyczących przemieszczania własnych oddziałów i ostrzeliwania nieprzyjacielskich. Większość ekranu zajmuje fragment przewijanej mapy z zaznaczonym położeniem oddziałów wojskowych obu stron. Z prawej strony ekranu znajduje się okno podzielone na trzy części:

– górną, którą stanowi zmniejszona mapa całego pola bitwy,

– środkową, którą jest menu zawierające następujące opcje: F (FIRE UNIT) – ostrzeliwanie przemieszczających się oddziałów nieprzyjacielskich, I (IGNORE UNIT) – rezygnacja z przesunięcia oddziału lub oddania przez niego strzału, N (NEXT UNIT) – przesunięcie kursora (i ruchu) na następny oddział wskazany przez komputer, R (RECON MAP) – podgląd mapy. Uwaga: opcja F jest aktywna wtedy, kiedy kolor jej okienka jest zielony,

– dolną, którą jest okno informacyjne podzielone na dwie części. Część górna zawiera informacje o rodzaju oddziału i jego zapasie paliwa, zaś dolna – informacje związane z sytuacją tego oddziału na polu bitwy (położenie, długość wyznaczonej trasy marszu, odległość strzału i jego prawdopodobna skuteczność itp).

5. Ekran i menu mapy (Recon Map). Służy do rozmieszczania wystawianych oddziałów wojskowych oraz do analizy warunków pola bitwy. Ta analiza może być pomocna do podjęcia decyzji mobilizacyjnych, a także decyzji dotyczących przemieszczania oddziałów i wprowadzania ich do walki. Cały ekran zajmuje mapa pola bitwy. Uaktywniane menu zawiera następujące opcje:

– HELP (Pomoc),

– UNIT DISPLAY ON/OFF (Przegląd jednostek). Umożliwia zapoznanie się z dyslokacją jednostek,

– PLACEMENT LOCATION ON/OFF (Miejsca dyslokacji). Pokazuje miejsca rozmieszczania mobilizowanych oddziałów,

– VICTORY POINTS ON/OFF (Punkty zwycięstwa). Informuje o „wartości" poszczególnych miejscowości w VP,

– REINFORCEMENT AREA ON/OFF (Obszar uzupełnień, posiłków). Pokazuje miejsca rozmieszczania mobilizowanych oddziałów posiłkowych,

– NEUTRAL COUNTRIES ON/OFF (Kraje neutralne). Pokazuje obszary neutralne,

– MAP LABELS ON/OFF (Nazwy miejscowości). Podaje nazwy miejscowości, którym nadano określone VP,

– EXIT RECON MAP (Wyjście z menu).

6. Każda faza kolejki gry ma własne menu. Są one proste i dlatego nie wymagają dodatkowych opisów. Służą one do uzyskania pełnego wglądu w sytuację na polu bitwy oraz do wykonania operacji systemowych (SAVE GAME – zapis sytuacji gry, QUIT GAME – zakończenie gry). Poza tym każde z tych menu ma własnego „helpa". zawierającego informacje znacznie ułatwiające grę. Niestety, po angielsku. W związku z tym... uczcie się kochani mistrzowie myszy i joystick'a – przyszli sławni dowódcy, politycy i menedżerowie.

NA ZAKOŃCZENIE

Poszczególne rodzaje jednostek pancernych charakteryzują się zróżnicowanym zasięgiem, siłą ognia i odpornością na ostrzał nieprzyjaciela. Myślę, że szybko zorientujecie się, jak wykorzystywać ich walory. Kiedy atakować a kiedy wyczekiwać? Jak organizować zasadzki? Jakie zmobilizować wojska w zależności od ukształtowania terenu bitwy?

Nie przejmuj się, jeśli komputer twoje walory dowódcze na początku oceni niezbyt wysoko. Pamiętaj, że „trening czyni mistrza". Jeśli będziesz zdobywał stopnie generalskie a twój przeciwnik nie wyższe od kapitana – świadczy to o tobie bardzo dobrze.

Doc

P.S. Sorry – opis MENU do L'EMPEREUR'a za miesiąc. Nie zmieścił się nijak.



super SUPERY

Nie, nie, nie, nie dało się nie powołać do życia tej rubryki. Już od drugiego listu pokładaliśmy się ze śmiechu.

– Zobaczyłem w kiosku Secret Service, cholera pomyślałem, pewnie nowy magazyn wojskowy, czy cuś. Jako ryzykant kupiłem to. Wyrwałem kioskarkę zatopioną w Skandalach i jak zwykle dostała spazmów, powiedziałem: Poproszę Sikret Serwis! (*skąd ja to znam, jeżeli to ta sama kobieta, o której już kiedyś pisałeś, to aż dziw bierze, jaka ona żywotna, że przy tobie jeszcze nie padła na serce do końca*),

– Obsikałem wszystkie kioski, gdzie was nie mieli, bo ten pampersowy przydupas z naszego kiosku wszystko wysprzedał.

– Czołgałem się właśnie do przytuliska (*czyt. domu*), gdy mignęło mi coś kolorowego w kiosku.

– Kiedy poprosiłem kioskarkę o SS to ona tępym wzrokiem pojechała w stronę pism erotycznych (*może dla niej nasz tytuł tłumaczy się CICHE USŁUGI...*).

– Nie mogłem was dostać, więc odkupiłem numer od kumpla za 20 tys zł (*frajer, tanio nas puścił*).

– Z pewną nieśmiałością sięgnąłem po SS... (*teraz wiem..., a gdzie są skrzydełka*).

– Macie równego ciecia. Na pytanie: czy to numer 201-261? – odpowiedział – Nie, to numer 20-12-61. (*widać że do dwóch miejsc po przecinku ma opanowane, a do trzech nie, poza tym jest równy i należy go chronić*).

– Dlaczego SS powiela innych i na Liście Przebojów daje 10 pozycji, a nie 12? (*żeby się mogło dzielić przez pięć, poza tym zawsze liczymy na palcach*).

– Prawdę mówiąc waszego wcześniejszego bachora jeszcze kupuję.

– Wasze pismo spadło mi i moim kumplom, jak manna z nieba, piszę to nie mając żadnych powiązań z ZChN. (*Szczęść Boże my też nie!*)

– Użytkownik PC to PeCjanin,

– Teksty w stylu THE BEST FOR YOU są dobre dla takich, co lubią Tinę, Skandale czy Penthous'a. (*ale malkontent*).

– Zamieśćcie ankietę, żeby się dowiedzieć jak pobić inne czasopisma. (*ogniem i mieczem, i Rosjanami prawdopodobnie*)

– Mój stary powiedział: znów wydajesz pieniądze na bzdurne gazety z grami zamiast kupować PC Kurier. Potem, czerwony jak burak, klnąc pod nosem, poszedł pracować nad jego ukochanym Lotusem 1-2-3. (*Czcij Ojca swego i programy jego jak siebie samego*).

– Chciałbym z wami stale współpracować, gdy tylko kupię komputer, o którym ostatnio marzę.

– Czy nie macie tam u siebie jakiejś panienki do lat 22 – może być sekretarka – w celach towarzyskich (*sami takiej szukamy, bo ta rapeta która jest, jest mocno przechodzona i łysieje*).

– Po co reklamy kosmetyków, przecież tu są fani gier, a nie jakieś lale z pryszczami na gębie (*poczekaj synku aż zaczniesz dojrzewać i ci pryszcze wyskoczą, tu nas po stopach niemytych całują za tą reklamę*).

– (*Nie o nas*) Po 12 numerze 💣ॐ☠☹☞ wysłałem przedłużenie prenumeraty, co z moją forsą? (*jedynie Wszyscy Święci raczą wiedzieć, nasz kontakt z 💣ॐ☠☹☞ urwał się na numerze 9 i nie przypuszczaliśmy nawet, że przez ten cały rok ukazały się aż 3 numery, a'propos zamawiałeś dwumiesięcznik, czy ponadkwartalnik?*).

– (*Początki i końce*) Do kwatery głównej SS (*wiedziałem, że to się tak skończy*), Yes yes yes – from kosmos to SS, Czołem stuknięci o monitor, Cześć pismaki zjadający dyskietki w zaparowanych brylach, żółtodzioby w świecie gazet komputerowych (*nie gazet, tylko pism mośku jeden, gazeta jest codzienna z definicji*), A już żek myślół że was szlag trafioł! (*złego diabli nie biorą*), Do 3-ciego pułku joyów zmotoryzowanych, Dzięki za przyjęcie do grona SS-manów, Trzymajcie się – za jaja (oczywiście, wielkanocne).

– (*Pozdrowienia*) dla Doroty G. z Wrocławia i jej wibratora.

– (*Przekręty*) Cip$y i Tipsy, Silent Service, Zgred (Red) Baron

– Przeglądałem kiosk i zauważyłem krwisty kolor, zabłysły mi oczy, serce mocniej zabiło, a dłoń odruchowo zacisnęła się i w takcie „Marsza tureckiego" palce zaczęły coś naciskać – chyba fire.

– Nareszta! Zdyskredytowaliście to, wiecie, ten 💣ॐ☠☹☞.

– Uważam, że pojawienie się SS zrewolucjonizowało polski rynek (*tak, to po prostu moje podpaski*), jesteście o niebo lepsi od tych z trzymiesięcznym opóźnieniem, co mają format rosyjskich zeszytów.

– Numer pierwszy rozebrałem na części i powiesiłem na ścianach, żeby częściej patrzeć na to cudo! (*to albo kupiłeś nas dwa razy, albo masz ściany przezroczyste*).

– (*Zachcianki*) Czemu nie ma Superuf – Konstancin-Łorsą. (*już są*), Za mało o aj-bije-mnie (to mu oddaj), Czy moglibyście przysłać mi ok. 50 tytułów ciekawych gier na Amigę 500? (*a czemu nie 500?*).



Ufffffff!!!! udało się, Mamo!, udało się przejść przez morze listów od Was, tak jak udało się to wcześniej pewnemu świętemu, co miał batony Milky Way w skarpetkach. Uzbierało się nieco tematów, więc postaram się na nie odpowiedzieć od ręki.

1. Wielkie dzięki wszystkim, którzy napisali do nas z wsparciem moralnym, którzy odpowiedzieli na nasz apel i przysłali opisy, mapy i tipsy, i którym w ogóle chce się zrobić w życiu coś z serca.

2. Jeszcze większe dzięki grupie „wybranych spośród milionów" za wykazaną pomoc i niekiedy wielkie zaangażowanie przy reklamowaniu naszych poczynań.

Teraz kilka informacji w tematach ogólnych:

3. O pojemności gazetki – więcej upchnąć na tej liczbie stron materiału, chyba nikomu się nie udało: 160 stron maszynopisu i 104 zdjęcia.

4. Cena – nie przewidujemy podwyżek cen tak długo, jak to będzie możliwe.

5. O nagrodach – niespodzianki, o których pisaliśmy, jak sama nazwa wskazuje są niespodziankami i nie podlegają zamawianiu „oczekuję niespodzianki" lub „kiedy przyślecie...", „co będę miał za...".

6. O zdjęciach – faktycznie przeważają zdjęcia z PC, wynika to jednak z przyczyn technicznych a nie sympatycznych (screeny z PC nigdy nie widzą aparatu fotograficznego i gwarantują wyższą jakość), inne wymagają fotografowania i skanowania.

7. O ankiecie – przewidujemy w następnym numerze.

8. Kaseta/Dysk – pytanie stare jak świat. Nie podejmiemy się zgadywać co i w jakiej formie wypuścili piraci na rynek.

9. Commodore 64 i inne złomy – nie zapomnieliśmy o was, jaki jednak jest rynek każdy widzi, dlatego też opisy będą, choć w dość skompresowanej formie.

10. Top Ten – zachodnie pisma nie publikują list przebojów Atarynkowych, cóż..., oczekujemy na propozycje.

11. Mapki – technika dowolna, byle czytelna, bez zbędnych „dekoracji" – tylko treść.

Sprostowanie – jak uczy doświadczenie lat ubiegłych, nigdy nie udaje się wiedzieć wszystkiego o wszystkim, dlatego też z góry uprzedzamy, że będziemy w tym miejscu uzupełniać dane np. o tym, na jakie komputery jest gra, oczywiście pod warunkiem otrzymania stosownego sprostowania od kogoś z czytelników.

– L'Empereur pt. Napoleon jest na Amigę (Radek Jankowski – Warszawa) – Tips do Jamesa Ponda nie chodzi – widać plotka źle doniosła.

Czy SS będzie miał prenumeratę? Łukasz Nowak – Rybnik

Na razie nie przewidujemy prenumeraty, do momentu osiągnięcia stałego statusu rynkowego. Pewnym rozwiązaniem tego problemu może być namówienie kioskarza, tam gdzie zwykle kupujecie czasopisma, aby zamówił SECRET SERVICE w kolportażu. Oni mają takie możliwości, ale zwykle nie wiedzą nic o pojawianiu się nowych tytułów.

SECRET SERVICE, ciekawe kto wymyślił tak pieprzniętą nazwę? Neptuno – Gilowice

To proste pytanie – stary Martineza.

Chciałem u was zamówić następujące gry (tu jest napisana lista gier). Rafał Jagodziński – Wielka Wieś, Parczew

Drogi czytelniku, jak być może już zauważyłeś jesteśmy redakcją pisma, a nie składnicą, giełdą, firmą wysyłkową, dystrybutorem, dealerem ani nikim takim i w związku z tym nie prowadzimy takich usług. Czynimy za to wiele starań by pozyskać od odpowiednich organów gierki różne i różniaste do rozdawania w konkursach wszelakiej maści.

Czy czytelnicy mogliby przysyłać do was kandydatury na „Grę miesiąca"? Nie mam na myśli Listy Przebojów. Michał Adamowicz – Bydgoszcz

Pomysł doskonały! TOP TEN – czyli Lista Przebojów jest robiona jako przegląd kilku najbardziej znaczących pism branżowych na świecie i jest niezależna od tego, co każdy z nas ma w domu, w wielu przypadkach będzie ona służyć jako zapowiedź czego ciekawego można się spodziewać. Zamiast pisać do TOP TEN oczekujemy sugestii na temat: „co chciałbym przeczytać w SS". My postaramy się wyciągać z tego daleko idące wnioski i prawdopodobnie w wielu przypadkach treść numeru będzie odpowiedzią na zapotrzebowanie rynku.

Jeśli mam kupić legalną grę za 300 czy 700 tys. zł to muszę dobrze wiedzieć co kupuję, więc te 30-60 tys. za pismo, które mnie rzetelnie poinformuje, to przyzwoita cena. Piotr Szymański – Elbląg

Mam nadzieję, że obecna cena nie dyskredytuje pisma jako rzetelnego źródła informacji. My ze swej strony dokładamy wszelkich starań by recenzje programów osiągalnych w Polsce były drogowskazem i oceną wiarygodną.

Dlaczego odeszliście z Top Secret'u? Robert Wanat – Sosnowiec

A dlaczego porzuca się kochanki? To proste, dla żon!

Nie popieram piractwa, ale powinno się niszczyć handlarzy, a nie nas, biedne ofiary systemu. Horse Master – Łódź

Z góry uprzedzam, że powyższe zdanie jest wyrwane z kontekstu, jednak doskonale ilustruje pewne zjawisko: „to nie ja jestem winien tylko system, ja jestem jedynie biedną sierotą, zło samo wciska się w ręce". Nie na co tego komentować, jedynie można się zastanowić.

Wyobraźcie sobie, że macie 6,5 mln zł. Czy kupilibyście Amigę 600? Marek Bobakowski – Jaworzno

Oczywiście tak! Na pewno nie warto inwestować (mając jakieś pieniądze) w 8-bit, plan maksimum czyli PC z dobrymi dodatkami jest lepszy, ale jednoznacznie droższy, a kupienie byle czego mści się potem latami.

Szukajcie sponsorów! Ja naprawdę marzę o Amidze i zamierzam ją wygrać. Robert Makowski – Włocławek

Powiedziane bez owijania w bawełnę. Nie ma sprawy – REDAKCJA SECRET SERVICE POSZUKUJE SPONSORÓW KONKURSÓW (KOMPUTERY, GRY, INNE BAJERY), oferujemy możliwość reklamy na specjalnych warunkach.

top TEN

PRZEGLĄD EUROPEJSKICH LIST PRZEBOJÓW

AMIGA
1. INDIANA JONES IV
2. WING COMMANDER
3. HISTORY LINE 1914 - 18
4. PATRIOT
5. 1869
6. PINBALL FANTASIES
7. DSA
8. AIRBUS A320
9. FORMULA I GRAND PRIX
10. CIVILIZATION

IBM PC
1. COMANCHE
2. INDIANA JONES IV
3. HISTORY LINE 1914 - 18
4. SHERLOCK HOLMES
5. PATRIOT
6. 1869
7. TASK FORCE
8. MONKEY ISLAND II
9. DSA
10. BUNDESLIGA MANAGER PRO

ATARI ST
1. BUNDESLIGA MANAGER PRO
2. PATRIOT
3. LEMMINGS II
4. FORMULA I GRAND PRIX
5. AIRBUS A320
6. SILENT SERVICE II
7. AMBERSTAR
8. SPECIAL FORCES
9. MONKEY ISLAND
10. ULTIMA VI

COMMODORE 64
1. BUNDESLIGA MANAGER PRO
2. BEAU JOLLY'S BIG BOX
3. PIRATES
4. FAMILIES DUEL
5. ELVIRA
6. WWF WRESTLING
7. CONQUESTADOR
8. CRAZY CARS III
9. USS JOHN YOUNG SPEC.
10. THE SIMPSONS

ECOQUEST to seria gier o zacięciu ekologicznym. Pierwsza część – THE SEARCH FOR CETUS mówi o podwodnych przygodach dziewięcioletniego Adama wśród przyjaciół – ryb, delfinów i skorupiaków. W zamierzeniu seria ECOQUEST ma przybliżyć zamkniętym w betonowych bunkrach amerykańskim dzieciom świat przyrody, pokazać jakie szkody człowiek wyrządza zwierzętom i jak współżyć ze środowiskiem naturalnym. Gra przeznaczona jest dla dzieci od 8 do 16 lat i posługuje się nieskomplikowanym słownictwem, odwołuje się do wzorców tego zakresu wiekowego.

Najpierw musisz poznać kilka podstawowych zasad utrzymywania czystości i ratowania zwierząt. Mewę skąpaną w oleju najlepiej wytrzeć szmatką z detergentem, a małego złośnika w klatce po prostu napój wodą. Zabierz specjalną torbę pożerającą śmiecie i słoik. Od ojca dostaniesz kapkę eksperymentalnego roztworu oczyszczającego. Przechodzisz przez drzwi z zamkiem kodowym i znajdujesz się w pomieszczeniu z basenem.

Smutny delfin, który przed kilkoma dniami uwiązł w sieciach rybackich, jest bardzo samotny i pływa smętnie w kółko. Podpowiedź na tablicy mówi ci, jak z nim postępować. Najpierw mów do niego spokojnym głosem, potem nakarm makrelami. Popływaj z delfinem, a potem porzucajcie się kółkiem. Mały delfin Delfineusz oswoi się z tobą i raźno zajmie się zabawą. Gdy poprosi cię o wypuszczenie na wolność, nie wahaj się.

Po kilku(nastu) dniach spotkasz go znowu, gdyż przypłynie do ciebie po pomoc. Podwodne królestwo jest w niebezpieczeństwie, gdyż gdzieś zgubił się Patron Całego Interesu. Delfineusz może wierzyć tylko tobie, bo poznał, że jesteś wrażliwy na krzywdę i potrafisz pomóc. Zakładasz więc sprzęt do nurkowania i w drogę.

Już za pierwszym zakrętem napotykacie transatlantyk, który nie tylko zaczernia tłustym olejem powierzchnię morza, ale i sieje setkami śmieci. Używając aktywnie torby śmieciowej przebij drogę i będziecie mogli swobodnie przepłynąć. Na otwartym morzu zakładasz aparat oddechowy i nura!

Delfineusz przedstawia ci wspaniały podwodny świat – krainę Eluria, ukrytą przed ludzkimi oczami za strasznym kłębowiskiem kolorowych wodorostów. Ale miasto marnieje. Sączy się jakaś zielona trująca substancja, wszędzie leżą tony śmieci, wyrzucanych z łodek i statków przez ludzi. W ruch torba i robimy mały porządek. Zatrzymać warto tylko stary druciany koszyk i brudną muszlę.

Delfineusz odpływa, a ty płyniesz w lewo, do wspaniałego, równie zanieczyszczonego ogrodu. Tu, oprócz pozbierania śmieci mo-

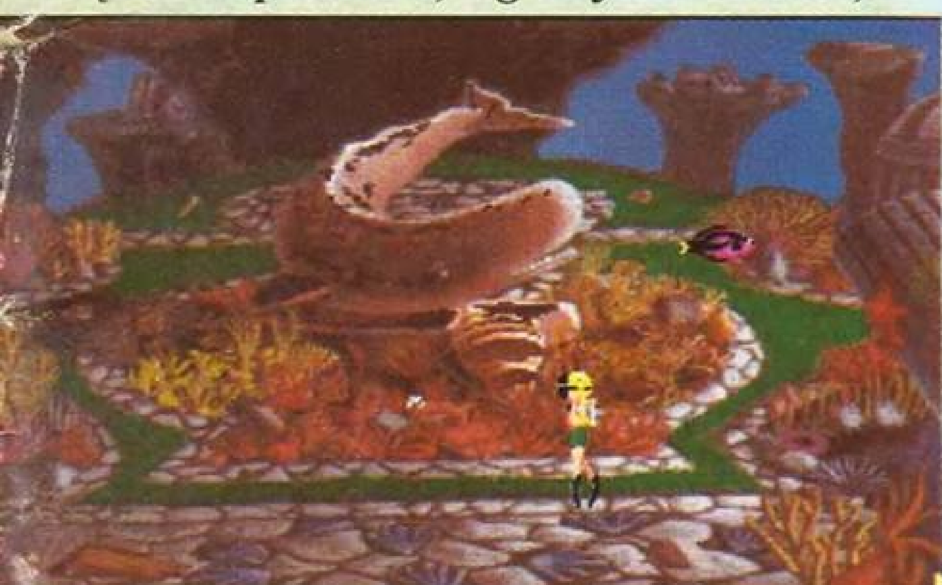
16 BIT
SIERRA
1992
EDUKACJA
MAC
PC VGA, SB
OKO
UCHO

ECO QUEST


Adam i Delfineusz (co ssak to ssak), PC


Cetus ty to masz pecha, PC


Wręczenie pucharu, Ogrody królewskie, PC



żesz wypróbować wynalazek ojca i oczyścić rzeźbę delfina ze smaru. Wtedy spod kamieni wyjdzie szef ogrodu – mały morski skorupiak i da ci specjalną fiolkę z lekarstwem.

Popłyń teraz do świątyni, ułóż mozaikę na ścianie i weź muszlę z brązu z postumentu. Jeśli umieścisz ją w dłoniach posągu, to ten zatrąbi donośnym głosem, a ty będziesz mógł wyjąć trójząb z dłoni posągu Posejdona. Teraz uruchom trójzębem mechanizm w ścianie, a twoim oczom ukaże się Oracle – wyrocznia (ale czemu nazywa się jak baza danych?). Wyrocznia zada ci trzy zagadki, na które musisz odpowiedzieć wskazując postacie z mozaiki. W kolejności, będziesz musiał wskazać człowieka, delfina i serce. Wyrocznia uraczy cię całym stosem wierszowanych przepowiedni – wynika z nich, że powinieneś przynieść jej dowód zaufania podwodnego ludu.

Teraz popłyń do małego panteonu, gdzie porozmawiaj ze złotą maską Senatora. Poobracaj fragmenty kolumn na lewej ścianie, by zablokowały się we właściwym położeniu. Budowlą zatrzęsie, maska spadnie i okaże się, że cały Senator to był mały, nieśmiały krab. Jeśli wyczyścisz brudną muszlę znalezioną wcześniej szmatką i podarujesz mu już czystą muszlę, krab da ci małą złotą odznakę.

Ta odznaka to przepustka do podwodnej osady, do której broni dostępu niebieski strażnik. W każdej norce mieszka jakiś wodny stworek. Za chwilę zobaczysz, jak mała czerwona rybka zaplątuje się w jakąś torebkę foliową. Gdy wepchniesz ją do jej domku i uwolnisz z pułapki, ryba podaruje ci żyjątka zjadające glony. Przydadzą się, by odnowić hodowlę pożywienia dla innego mieszkańca osady, za co on zrewanżuje się bardzo ostrym kawałkiem muszli, którym pomożesz „szczupakowi" wyplątać się z drutów. Nie obejdzie się bez rewanżu – ość otrzymana od „szczupaka" pomoże wydobyć z gardła żółwia balon, który ten żarłok połknął mimochodem. Żółw podaruje ci cztery świetne śrubki!

Teraz porozmawiaj z niebieskim dozorcą i popłyńcie na powierzchnię, żeby przekonać rybaka do drobnej przeróbki jego łodzi. Chodzi o to, że śruba kaleczy przepływające ryby, więc wystarczy przykręcić koszyk śrubami i wszyscy będą zadowoleni!

Kiedy wrócicie na dno, będzie ono znów nieco zaśmiecone, ale pompę ręczną warto zatrzymać. Reszta – do torby! Za chwilę spotkasz półżywą rybę w domku, zamroczoną przez trującą substancję wydobywającą się ze słoika. Słoik ląduje w torbie, a truciznę wypompowujesz przez „okno".

Hura! W Elurii nareszcie zaczyna być czysto! Wszyscy mieszkańcy zbierają się na wielkie zebranie i w podziękowaniu za okazaną im wielką pomoc podarowują ci złotą maskę. Jest to dowód wielkiego zaufania i wyrocznia w nagrodę znów uraczy cię kilobajtami rymów częstochowskich.

Wypływamy na szersze wody. Tu, obok wspaniałej starej rzeźby jakaś samolubna rybka całuje swoje odbicie w lustrze. Przepłosz strojnisię a lusterko zabierz. Potem, płynąc w prawo natkniesz się na wspaniałą roślinność wód ciepłych. Znajdziesz nawet grotę piracką, ze szkieletem ubranym w strój rodem ze statku Sir Drake'a. Musisz trochę pomocować się z halabardą i klucz przytroczony do szkieletu będzie twój... prawie. Połknie go szybka czerwona ryba! Pościg na nic się nie zda, rybę stracisz z oczu. Ale co to? Opasły ukwiał w rogu podejrzanie beka. Wystarczy podrażnić go sznurkiem odwiązanym od słupa, a ukwiał wypluje kluczyk na dno.

Potem znajdź zagrzebaną w piasku ośmiornicę i przestrasz ją lusterkiem. Wyciągnij z piasku sznurek. Zostaw teraz pusty słoik i gdy przypłyniesz za jakiś czas, słoik będzie odkręcony. Posłuży on jako łapka na świecącą rybkę, ukrytą w uchu rzeźby. Potem jeszcze wyważ pokrywę rezerwuaru i zabierz pływak, oraz piłkę do metalu ze schowka rozwalonego pojazdu.

Przyszedł czas, by przeszukać ciemną grotę we wschodniej części laguny. Wypuść ze słoika światło i odwalaj, po jednym, kamienie. Przed wejściem do dziury koniecznie przebierz się w skafander, który znajdziesz w skrzynce ukryty między kamieniami. Ale nie otworzysz skrzynki innym kluczem, jak naoliwionym.

A za chwilę... odkryjesz źródło trującej, zielonej substancji! To stare beczki z niebezpiecznymi roztworami ukryte dawno temu pod wodą zmurszały i zaczęły przepuszczać płyn. Szybko mocujesz do pływaka nadajnik i linę i przywiązujesz ją do beczki. Nadajnik po wypłynięciu na powierzchnię alarmuje straż przybrzeżną, która woła nurków i oczyszczają grotę ze śmiercionośnego ładunku.

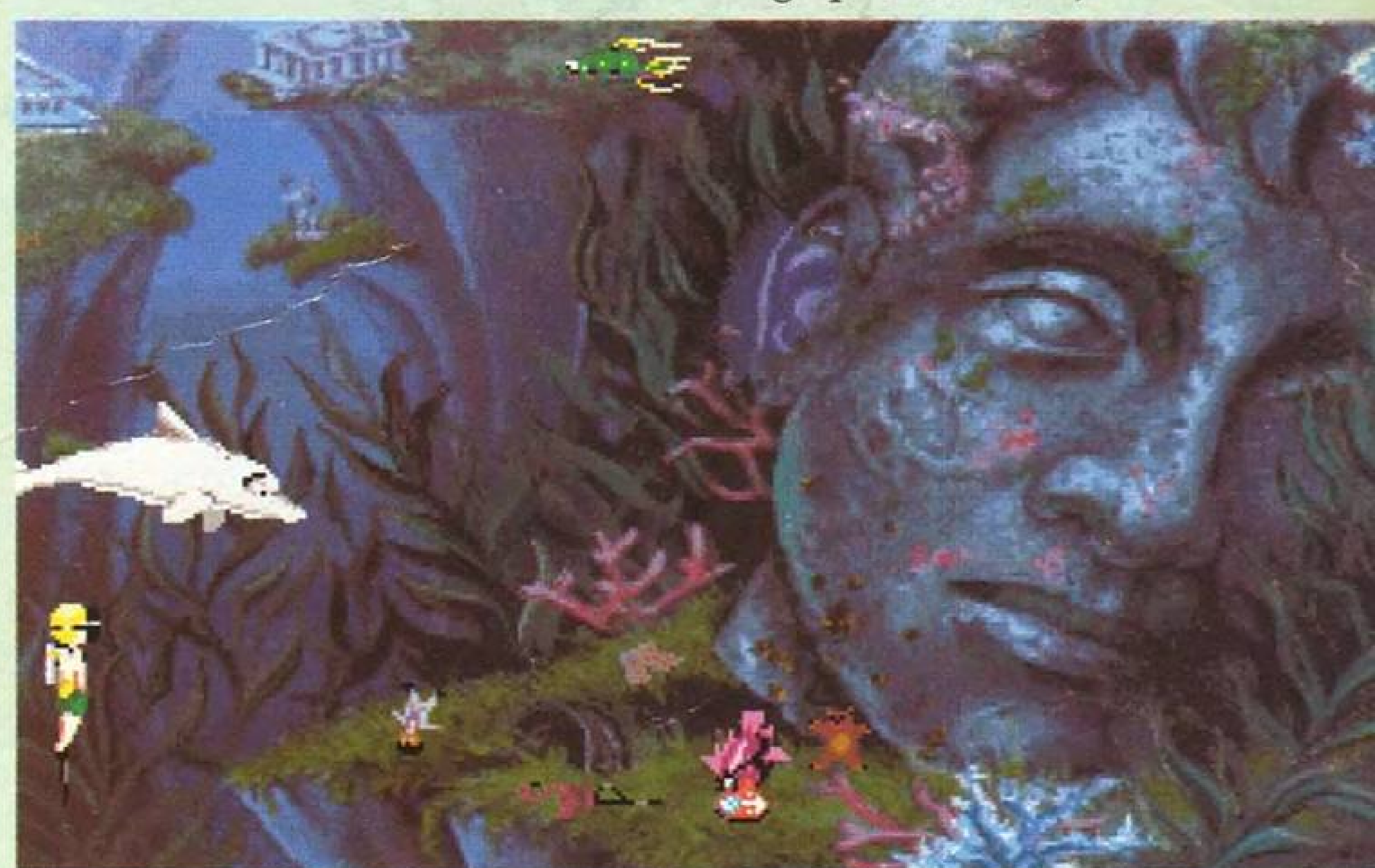
Pływając z Delfineuszem po czystych już wodach napotykacie na rozbity niedawno kuter wielorybniczy. Nagle! Atakuje wielka płaszczka – postrach wód. Uciekając z Delfineuszem więźniecie w starej sieci. Wycinasz muszlą przejście, ale delfin nie daje rady się wydostać i płaszczka zabiera go w dal.

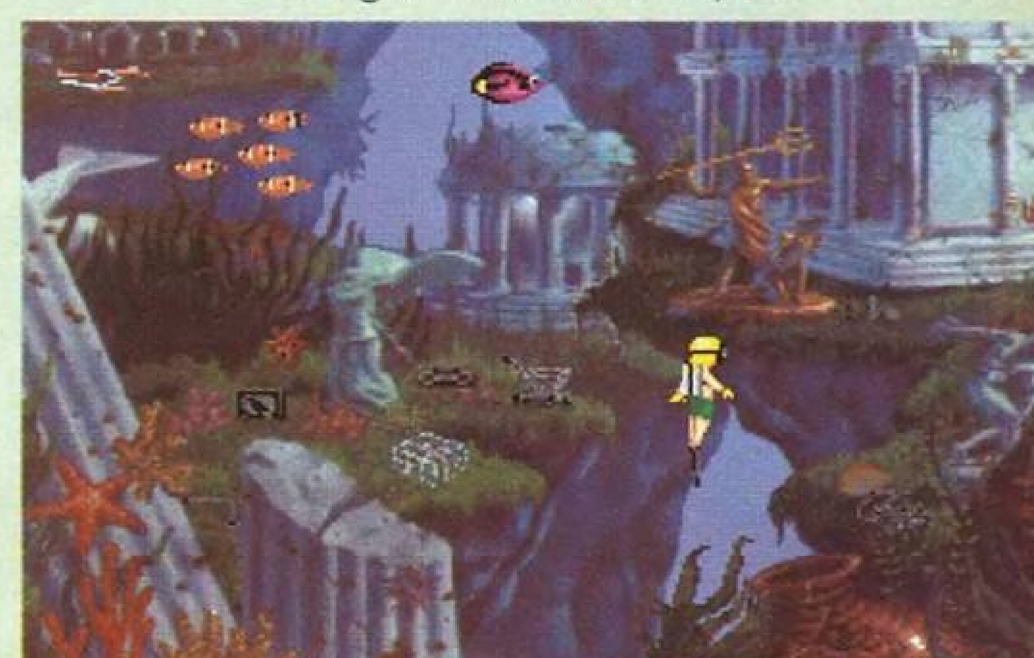
Wracasz smutny do kutra. Z nudów odblokowujesz trójzębem zacięte drzwi do kabiny. Linka od harpuna napina się i słyszysz krzyk wieloryba! Teraz już wiesz – Cetus jest po prostu uwięziony przez wrak kutra, z którego rybacy próbowali go ubić. Płyniesz więc w górę i napotykasz ogromne cielsko. Po wpłynięciu przez paszczę musisz upiłować grot harpuna. Płyniesz naokoło i wyciągasz harpun, a ranę opatrujesz lekarstwem z fiolki. Teraz szybko! Razem z Cetusem płynie-cie na pomoc Delfineuszowi. On odciąga uwagę płaszczki a ty musisz popłynąć do groty i uwolnić przyjaciela z sieci. Potem w ruch zatruta ość – wystarczy raz trafić płaszczkę, a Cetus już da jej szkołę!

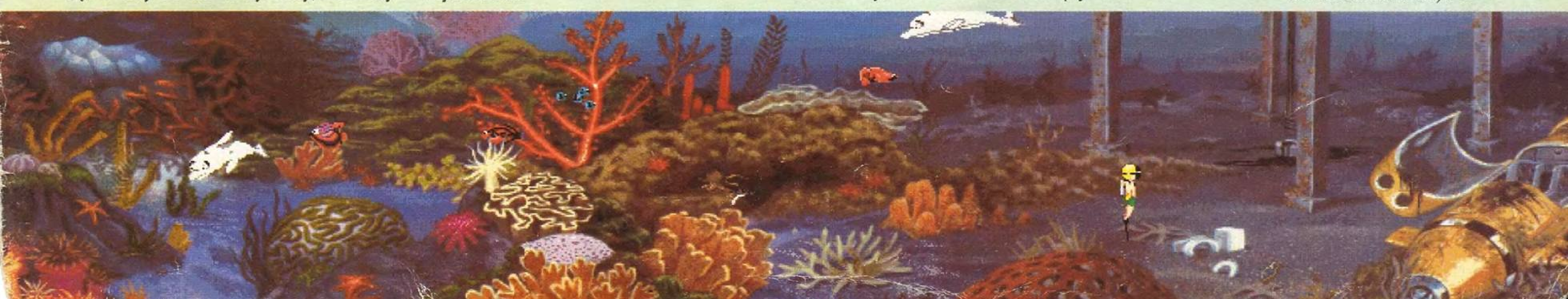
Fanfary (pod wodą – raczej bulgoty), oklaski, uściski. Lud podwodnego miasta dziękuje ci za pomoc, za okazane serce i za wielkie poświęcenie w ratowaniu ich i całej podmorskiej krainy. Czas rozstać się z kolczastymi przyjaciółmi i wrócić do domu... Będziesz pamiętał tę przygodę całe życie... aż do następnej: LOST SECRETS OF THE RAINFOREST.

Martinez


Droga przez zielsko, PC


Pogrzeb mu w uchu, PC


Śmietnik na dnie, PC



RZUT OKIEM czyli przegląd nowości



REX NEBULAR AND THE COSMIC...

Temat przygód w kosmosie został w znacznym stopniu zdominowany przez SIERRĘ i ofermę Rogera Wilco, bohatera serii SPACE QUEST. Niełatwo odebrać im prowadzenie, poza tym mało kto próbuje podskoczyć gigantowi.

Tym bardziej zdziwiłem się, gdy uruchomiłem grę REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER-BENDER firmy MICROPROSE. Kto jak kto, ale MICROPROSE chyba nie musi sobie dorabiać pisaniem przygodówek. Bałem się ujrzeć knota, ale już obejrzenie intro wystarczyło.



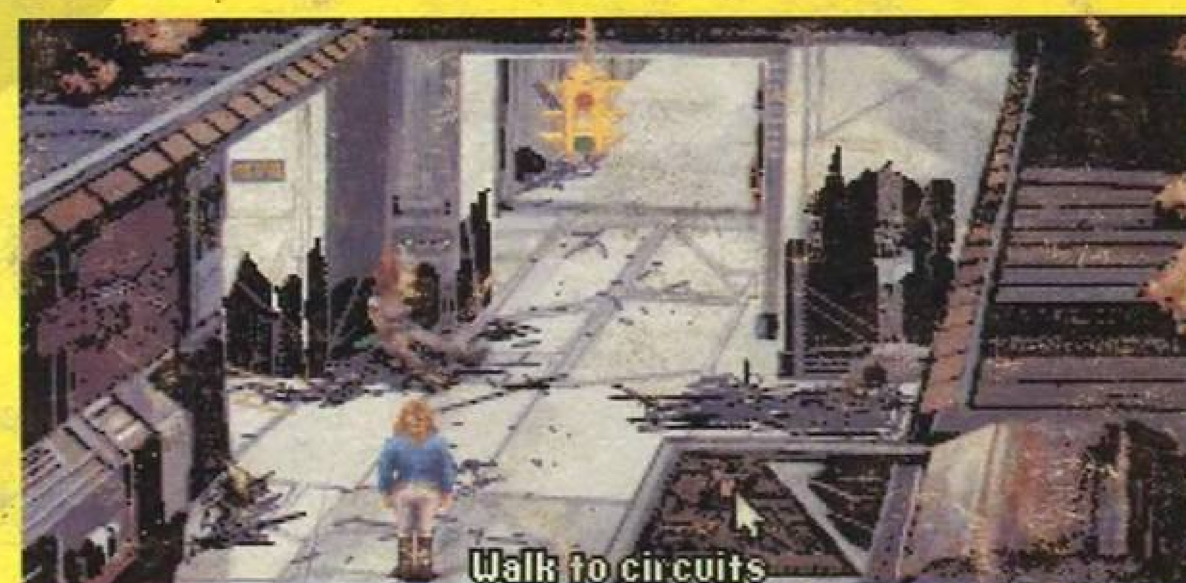




Rex Nebular to kosmiczny włóczęga, osobowość podobna do Wiedźmina stworzonego przez Andrzeja Sapkowskiego. Żyje ze zleceń, ma swoje sposoby, tajemnice i ścieżki. Teraz dostał słabo płatne i mało ambitne zadanie odnalezienia jakiejś chińskiej wazy. Gra ma charakter retrospektywny – intro pokazuje moment powrotu z wazą i małą kłótnię ze zleceniodawcą, w wyniku której Rex zaczyna opowiadać swoją przygodę...



Rex ma w kabinie swojego statku kominek z rozpalonym ogniem, lusterko wsteczne z wisiorkiem, na podłodze zdalnie sterowany samochodzik, ananasa w doniczce. Na początku bałem się cokolwiek zrobić czy ruszyć, bo w każdym pomieszczeniu znajdowałem po kilkanaście przedmiotów. Okazuje się jednak, że wystarczy się wyluzować i tylko zdrowo myśleć. Gra niesie ze sobą niesamowicie świeży humor, zawarty zarówno w otoczeniu, jak i w pojawiających się tekstach. Nieostrożny krok nawet, jeśli kończy się śmiercią, nie przyprawia nas o wściekłość, gdyż pojawiamy się za chwilę znów w tym samym miejscu, aby jeszcze raz spróbować.

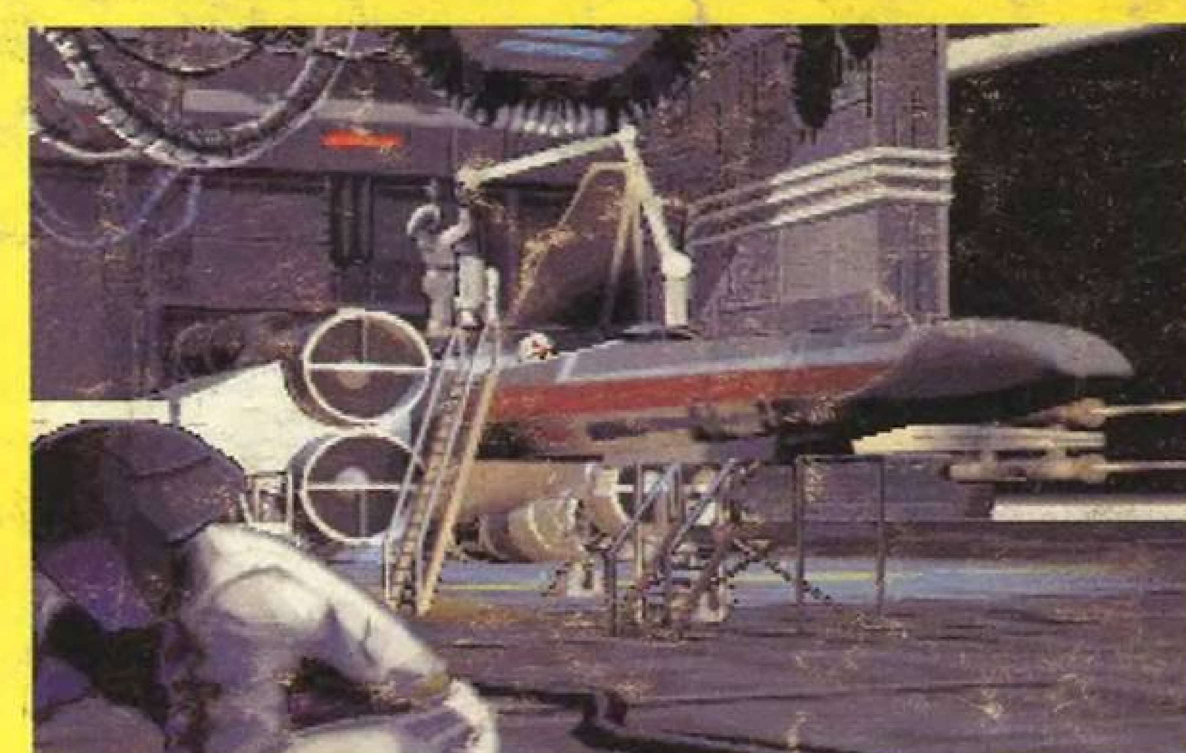


Fabułą REX przypomina nieco Sexmisję, zaś w menu konfigurowania można ustawić STORYLINE (jak to przetłumaczyć?) – ostro, średnio, lub dla dzieci.

Martinez

X-WING

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... Tra ta, tra ta ta TA-ta... i wjeżdżają napisy. Gwiezdne Wojny – to było tak dawno. Film George'a Lucasa był przebojem i rewolucją w dziedzinie filmów kosmicznych. Do dziś doskonale sprzedają się wszelkie gadżety, plakaty, kompakty z soundtrackiem. Tra ta ta!, Luke Skywalker, Księżniczka Leia, Darth Vader – o, nasi idole i bohaterzy! Legenda nie osłabła dzięki kolejnym częściom: Imperium Kontratakuje i Powrót Jedi.





Chyba byście mnie zabili śmiechem, gdybym zaczął teraz przypominać: była sobie planeta, zły facet w hełmie, latali–strzelali. Czy jest ktoś, kto nie oglądał Gwiezdnych Wojen?

Jak dotąd wytwórnia Lucasa NIKOMU nie udzieliła licencji na charakterystyczny znak graficzny STAR WARS oraz ścieżkę dźwiękową. Ale teraz... teraz mamy grę X-WING z firmy LUCASARTS.



Firma zaczynała skromnie: półsymulatorami w stylu BEHIND JAGGI LINES, potem od czasów MANIAC MANSION zaczęła rządzić w przygodówkach. Dlatego fakt wyprodukowania przez nią gry na wzór słynnego WING COMMANDERA zadziwił mnie i zaskoczył.



Przez chwilę miałem wątpliwość, czy aby nie spaprali tematu. Wręcz przeciwnie – zarówno projektanci, graficy, jak i koderzy stanęli na wysokości zadania. Zaczyna się jak w filmie, aż opadają szczęki. Zalecam słuchanie na Rolandzie, bo Sound Blaster rzęzi z wysiłku.



Gra jest trudna. Jako pilot jednego ze słynnych myśliwców X-WING, Y-WING lub A-WING rozgrywamy wojnę z Imperium bitwa po bitwie. Mamy też możliwość wzięcia udziału w historycznie zaaranżowanej potyczce, lub spędzenia czasu na lotach treningowych. Polecam, naprawdę polecam. Jest na co popatrzeć, posłuchać, wrażenie jest bardzo realistyczne. Niech moc będzie z nami.

Martinez